POR SOLO 3,50€
REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS
Nº 252 • 3,50€

Nintendo®

A tope con Wii U
DISNEY INFINITY
¡Querrás tener a todos los héroes de Disney!

+ RAYMAN LEGENDS
THE WONDERFUL 101

¡Última hora!
Inazuma Eleven 3
Nuevas pantallas de Rayo Celeste y Fuego Explosivo

Nueva consola
Alucina con la Nintendo 2DS

Pokémon X/Y
El fenómeno en 40 claves

8 424094 810024 00252
Canarias 3,65 €

GRATIS LIBRO 16 PAG.

Suplemento exclusivo
HYRULE HISTORIA

ESPECIAL ZELDA

REY LiNK

Así serán
- THE WIND WAKER HD
- A LINK BETWEEN WORLDS

Además...
- RetroReview Majora's Mask
- La historia, vista por Ganon
- Los mejores objetos de la saga

7
www.pegi.info

Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA the wind waker HD

EL 4 DE OCTUBRE ZARPA HACIA UNA AVENTURA ÉPICA

ELIGE TU EDICIÓN Y RESÉRVALO YA

EDICIÓN LIMITADA
Disco del juego
+ figura de Ganondorf



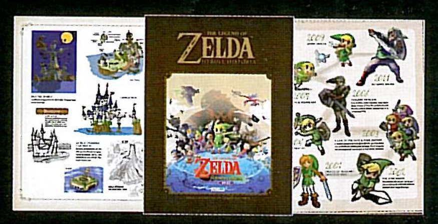
EDICIÓN ESTÁNDAR

PREMIUM PACK*
Consola Wii U con **Zelda GamePad** Edición Limitada
+ juego preinstalado

* 32 GB de almacenamiento total, parte del cual está reservado para datos del sistema.

Y LLÉVATE ESTE ADELANTO EXCLUSIVO DE HYRULE HISTORIA

Al reservar la EDICIÓN LIMITADA o la EDICIÓN ESTÁNDAR



DISPONIBLE EN:
BLADE CENTER · FNAC · GAME · GAMESHOP
GAMESTOP · MEDIA MARKT
TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM · XTRALIFE.ES

Unidades totales disponibles: 1.645.
Consulta existencias en tu establecimiento habitual.

Wii U

facebook.com/WiiUES • @NintendoES • YouTube //NintendoES   wiiu.es



SI DE VERDAD
TE GUSTA JUGAR
NO TE PUEDES
PERDER













Y ADEMÁS:
DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
SUPER SMASH BROS
BAYONETTA 2
SUPER MARIO 3D WORLD
SONIC LOST WORLD
MARIO KART 8
Y MUCHOS MÁS

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 252



Juan Carlos García

Bienvenidos

En un movimiento característico (sigiloso, sorprendente, contundente) Nintendo ha presentado una nueva máquina: Nintendo 2DS. Confieso que cuando leí la nota de prensa, pensé que había un error. ¿Eso no tenía que ser un 3? Suele haber rumores, filtraciones, siempre hay algo, pero no y no: era un 2 y no había habido un solo rumor. La máquina ya está aquí. La hemos podido probar y es tan atractiva y bien pensada como parece. Una consola asequible con toda la potencia de una 3DS. Podrás jugar a los mismos juegos, algunos de ellos, como Pokémon X /Pokémon Y o Zelda A Link between Worlds, imprescindibles. Como el suplemento de este mes: un extracto del 16 pag. de Hyrule Historia. Brutal.



página 14 **Reportaje** Zelda para Wii U y 3DS. The Wind Waker para Wii U y A Link Between Worlds en 3DS. 2013 es... el año de Link.



página 32 **Reportaje** Pokémon X & Pokémon Y. Te explicamos en 40 claves porque este va a ser el mejor pokéjuego de la historia.

¡REGALO EXCLUSIVO!
Hyrule Historia

Suplemento de 16 páginas con contenido del libro-homenaje a Zelda: Hyrule Historia





El equipo de la Revista Oficial



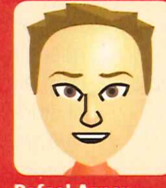
Roberto J. R. Anderson
Jugando a Disney Infinity y Pokémon Rumble U.



Gustavo Acero
Tranquilos, el verano y la playa continúan en Zelda Wind Waker HD para Wii U.



Nacho Bartolomé
Se acerca el fresquillo con Wind Waker HD y DKC Tropical Freeze.



Rafael Aznar
Alucinado con The Wonderful 101. ¿Por qué eres tan bueno Kamiya?



Laura Gómez
The Wonderful 101 ha despertado a la superheroína que hay en mí

Precio imbatible
Pensada para la audiencia más joven, la nueva Nintendo 2DS saldrá a la venta a un precio muy competitivo: 129 Euros. Además, incluye cargador y tarjeta SD de 4GB.

¡Nueva consola!

La familia crece con Nintendo 2DS



La 2DS no tiene efecto 3D, pero por lo demás es una 3DS, compatible con sus juegos y funciones.

Nintendo sorprende con un nuevo modelo más económico de 3DS.



+info
Nintendo 2DS llega en dos carcasas distintas: una muy elegante en **negro y azul** y otra en **blanco y rojo** con un innegable toque Famicom.

Ha nacido una nueva estrella, y se llama 2DS. El tercer miembro de la familia 3DS trae dos cambios importantes: su pantalla superior **no tiene efecto 3D** y es la primera portátil de doble pantalla de Nintendo que no se pliega. Por lo demás, **es una 3DS con todas las de la ley**, con todas las funciones online, la cámara 3D... y un precio realmente ajustado: **unos 130 Euros**.

¡Qué cómoda resulta!

Nosotros ya hemos jugado con ella y la primera impresión es muy buena: es el modelo más cómodo (la superficie de agarre es mayor y los botones L y R son más grandes). El tamaño de las pantallas es el mismo que en el modelo normal de 3DS, y la consola cuenta además con **un nuevo botón para colocarla en modo sleep** (el mismo efecto que produce cerrar los otros dos modelos). Para oírla en modo estéreo necesitas cascos, porque dispone de un solo altavoz. La consola cuenta con todo el alucinante catálogo que ya tiene 3DS y mantiene la retrocompatibilidad con DS. Nintendo seguirá comercializando los otros dos modelos. Con tres versiones de la misma máquina, cada una con sus virtudes, ¿quién iba a poder resistirse?





pág 8 **Toon Link**
Sus Zelda son los más alegres y optimistas. Si queréis saber por qué, pasen y lean.



pág 10 **Smash Bros.**
Aquí llega Luigi, convertido en un misil. Así es el nuevo personaje confirmado.



pág 11 **Zombie Panic...**
Primeras imágenes de versión 3DS del genial Zombie Panic in Wonderland.



Nintendo 2DS llegará el 12 de octubre. Su precio puede convertirla en el regalo estrella de la temporada...



En nuestra prueba nos sorprendió lo cómodo que resulta jugar con ella.

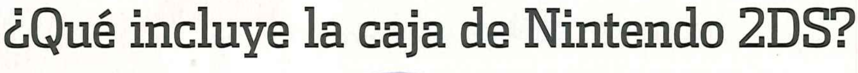


Edición Zelda Wind Waker Wii U

El 4 de octubre, doble novedad de Zelda. Se lanzará una edición especial del juego, junto a una figura de Ganon, y una edición limitada de Wii U.

Además de la edición normal del juego habrá una especial que incluirá una figura de Ganondorf integrada en una cúpula transparente. Por otra parte, la edición especial de Wii U incluirá la consola de 32 GB con el mando decorado con motivos de la saga y un código para descargarse el juego.





¿Qué incluye la caja de Nintendo 2DS?

La caja incluye la consola, una tarjeta SD de 4GB, el cargador (que no está incluido en el modelo XL) y las seis tarjetas de Realidad Aumentada de los otros modelos. Además, se va a comercializar una funda oficial que se venderá aparte (en rojo y azul, para que haga juego con tu consola).





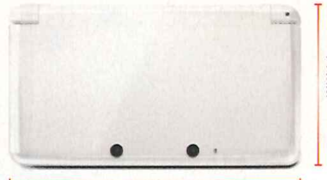
La familia al completo

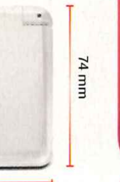
Con la llegada de 2DS ya hay 3 modelos de 3DS: 3DS XL cuenta con unas pantallas un 90% más grandes, 3DS (el primer modelo) es la que ocupa un menor tamaño una vez cerrada, y 2DS tiene el mejor precio.















NINTENDO 2DS
- **Tamaño de pantallas:** Superior: 3,53" / Inferior: 3,02"
- **Peso aprox:** 260 gramos
- **Precio:** 129 Euros

NINTENDO 3DS
- **Tamaño de pantallas:** Superior: 3,53" / Inferior: 3,02"
- **Peso aprox:** 235 gramos
- **Precio:** 175 Euros

NINTENDO 3DS XL
- **Tamaño de pantallas:** Superior: 4,88" / Inferior: 4,18"
- **Peso aprox:** 336 gramos
- **Precio:** 190 Euros



Agenda Nintendo

Entre 9 de septiembre y 12 de octubre, todo lo que puedes desear y comprar :)



Septiembre 27

3DS Inazuma Eleven 3

Compañía Nintendo/Level 5 Género RPG

Rayo Celeste y Fuego Explosivo ponen en tus manos la Copa del Mundo. Inazuma traspasa las fronteras de Japón y nos hace competir con las mejores selecciones internacionales con 2200 jugadores (700 más que Inazuma 2) y hasta 350 técnicas con novedades como tiros combinados y tácticas de equipo. Ah, que no se nos olvide: es el estreno de la saga en 3DS. Mérito más que sobrado para hacerse con él "ipsofactus".



Octubre 12

3DS Pokémon X / Pokémon Y

Compañía Nintendo (Pokémon Company) Género RPG

El lanzamiento simultáneo en todo el mundo nos da una pista de lo volcados que están GameFreak, Pokemon Company y Nintendo en las nuevas ediciones. Para nosotros será un gran desafío, para ellos es EL desafío. La sucesión de ideas innovadoras es brutal: gráficos 3D, nuevo tipo Hada, megaevolución, Pokérecreo, PSS, nuevas formas de combate, una región completamente nueva... Pokémon se reinventa para ser más Pokémon.



Octubre 1

Wii U Just Dance 2014

Compañía Ubisoft Género Musical

El juego más bailón estrena temporada con suculentas novedades. Como la lista de más de 40 temas con superventas y clásicos de las pistas. Sí, están PSY, David Guetta, Katy Perry y Olly Murs, todos tranquilos. Además recibimos con los brazos (y mandos) abiertos el primer modo multijugador de la saga: World Dance Floor, que ofrece una comunidad con ranking, estadísticas mundiales de jugadores...



Octubre 4

Wii U Zelda Wind Waker HD

Compañía Nintendo Género RPG

Vuelven el Mascarón Rojo, la Batuta de los Vientos, Kranos, el Gran Mar... todo en HD a 1080p. Y no vienen solos: ese día se lanza un doble pack de Wii U: Premium Pack con 32GB, gamepad con inscripciones doradas y el juego en descarga digital y Limited Edition, con el juego en formato tradicional y una figurita de Ganondorf.



Septiembre 20

Wii U Hot Wheels

Compañía Warner Género Velocidad

Para formar parte del equipo Hot Wheels, debes estar entre los pilotos más valientes y habilidosos del planeta. Pero tranquilo, podrás demostrarlo al volante de los 24 vehículos más famosos de esta marca en frenéticas carreras contra equipos de todos los colores y diferentes características. Tú acepta, por si acaso.

HÉROES DE MODA
Número 29

Toon Link

La versión dibujo animado de Link se echó a los mares para hacernos sentir auténticos exploradores.

Le conocimos en la feria SpaceWorld de 2001. Nintendo desveló The Wind Waker para GC y mostró a Link con este aspecto. Un año antes se había presentado una demo de Zelda más realista, al estilo de Ocarina of Time... Muchos fans se quejaron al ver que se apostaba por un estilo gráfico tan distinto.

Quién decidió este cambio es un misterio, pero el que dio la cara fue Miyamoto. Comentó que la nueva estética trataba de "acercar la saga a todo tipo de público" y que este Link era más expresivo. El director del juego, Eiji Aonuma, ha reconocido que The Wind Waker es su Zelda favorito de entre todos en los que ha participado.

En The Wind Waker se usó la técnica Cel-shading, popularizada por Jet Set Radio (Dreamcast, 2000) y que muestra texturas de colores planos. Otros tres Zelda repitieron: Phantom Hourglass, Spirit Tracks y Skyward Sword.

Es tan buen luchador como cualquier otro Link. Ha blandido la Espada Maestra, el arco, el bumerán... incluso hay objetos que solo él ha manejado, como la Batuta de los Vientos, que le permite controlar la dirección del viento o convocar tornados, y el Reloj Espectral, capaz de paralizar el tiempo.

ESTÁ DE MODA PORQUE...

El **4 de octubre** llega **Zelda The Wind Waker HD**, remake para Wii U del juego donde nació Toon Link. Se acompaña de una edición especial de la consola y otra del juego.

El mismo Link de The Wind Waker protagonizó Phantom Hourglass, el debut de la saga en DS, que se desarrolla unos años después. El siguiente Zelda de DS, Spirit Tracks, se desarrolla un siglo después. El Link de esa época también tiene aspecto toon.

LOS ZELDA QUE PROTAGONIZA SON LOS MÁS ALEGRES Y OPTIMISTAS

Los juegos de



The Wind Waker (GameCube, 2000) Para muchos, el Zelda que transmite más sensación de mundo abierto.



Phantom Hourglass (DS, 2007) Aprovechó al máximo la DS con nuevo estilo de control táctil.



Super Smash Bros. Brawl (Wii, 2008) Toon Link era un personaje oculto... y uno de los mejores del juego.



Spirit Tracks (DS, 2009) Link era maquinista de tren... y viajaba acompañado por el fantasma de Zelda.

Miiverse

Plaza Animal Crossing

en Wii U

Nintendo ha creado una aplicación gratuita de Animal Crossing para Miiverse de Wii U. Con ella podrás comunicarte con otros fans y compartir dibujos y fotos. Así es como funciona.

21-08 Mi
11:54

Giroide: Un acceso distinto a la Comunidad de la Serie Animal Crossing de Miiverse. ¡Para que comentes cosas de todas las entregas!

El Tablón de Anuncios es un acceso directo a la comunidad de noticias de Animal Crossing New Leaf en Miiverse. La inauguró Aya Kyogoku, la mismísima directora del juego.

Codrila
¿De dónde sacáis tanta energía? A mí me cuesta horrores levantarme por la mañana, lagartija...

Tu Mii Pulsa sobre él en la pantalla táctil del mando cuando quieras comunicarte, para publicar en Miiverse tus mensajes o dibujos. También podrás crear hasta 12 álbumes con las fotos del juego que hayas sacado en tu 3DS (solo tienes que meter la tarjeta SD de tu 3DS en tu Wii U) y compartirlas. Además, en tu perfil de usuario de la Plaza, pueden incluir tu Número de Sueño.

Pili
Con nuestros diseños profesionales puedes decorar la parte delantera, la trasera y las mangas por separado.

Personajes: Pulsa sobre cualquier personaje de la plaza para ver su ficha. Además, puedes dejar un mensaje que aparecerá en las Plazas Mii de jugadores de todo el mundo (y tu ves en la tuya los que dejen otras personas, claro) y marcarlo como tu favorito (solo puedes tener uno).

¡Atención: dos detalles extra!



Cómo conseguir tu Plaza Animal Crossing: Para bajarte la aplicación a tu Wii U solo tienes que conectarte a la eShop. Si no la ves en el menú de destacados, usa el buscador de la izquierda. La descarga apenas te llevará un minuto, y después tendrás el acceso directo disponible en el menú principal.



¡Con tus vecinos en HD! La Plaza Animal Crossing te recordará un poco a la plaza Mii, pero habitada por los vecinos de Animal Crossing New Leaf. Puedes hacer zoom para verlos bien. ¡Los modelos de todos los personajes se han creado para la ocasión!

¿Pensando en comprar una **NINTENDO 3DS XL**?

Animal Crossing GRATIS

Si buscas un **PADRINO** que registre su **ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**, conseguirá un código de recomendación con el que podrás obtener una versión descargable del juego.

Puedes consultar las condiciones en: **ACNLpromocioninvitaaunamigo.nintendo.es**

¡Gratis!

¡Regala Crossing New Leaf!

El fenómeno **Animal Crossing New Leaf** no para de crecer... y más que lo va a hacer. La promoción **'Invita a un Amigo'** te permite regalarle el juego a un colega. Si registras tu juego Animal Crossing: New Leaf en el Club Nintendo, recibirás un Código de Recomendación. Dáselo a un amigo que tenga una Nintendo 3DS XL para que se descargue el juego en su consola... ¡gratis! Eso sí, primero tú amigo tendrá que haber registrado su Nintendo 3DS XL antes del 7 octubre en el Club Nintendo para poder optar a la descarga gratuita del juego.

Las novedades de Super Smash Bros. for Nintendo 3DS / Wii U



La actualidad de Smash Bros. se viste de verde. Llega Luigi para seguir siendo uno de los luchadores aéreos más temibles. ¿Será jugable desde el principio?, ¿será desbloqueable como en Smash Bros. Brawl?

Luigi

Es el héroe de moda en Nintendo, lo que le convierte en uno de los favoritos para ganar la batalla del siglo.

Fue el mismo presidente de Nintendo, Satoru Iwata, en un Nintendo Direct, el que reveló que Luigi sería uno de los luchadores estrella de la nueva entrega de la saga para 3DS y Wii U. Así de importante es la cosa. En las pantallas (tanto de Wii U como de 3DS) podéis contemplar que Luigi mostrará más que nunca su personalidad, con esos **gestos de "miedoso"** que tanto le caracterizan. Pero cuidado, porque volverá a ser un **luchador temible como pocos.** En Super Smash Bros. Brawl corría un poco más lento pero también saltaba un poco más alto que Mario y su punto fuerte eran los **ataques aéreos**: en el suelo era especialista en lanzar por los aires a sus rivales para después saltar y patearles sin piedad. Sus bolas de fuego verdes no son nada del otro jueves, de acuerdo, pero lo compensa con su facilidad para regresar al escenario cuando le echan con su giro tornado, y su capacidad de lanzarse como un misil, de la forma que podéis apreciar aquí mismo.











RANKING de luchadores

¡Vota por tu favorito!

El Facebook de Hobby Consolas está que arde con vuestros votos. De momento gana Link, pero tú puedes cambiar el resultado...


1 Link


2 Mega Man


3 Samus Aran


4 Mario


5 Entrenadora Wii Fit


6 Kirby


7 Pikachu


8 Bowser


9 Aldeano


10 Fox McCloud


11 Luigi


12 Pit


13 Donkey Kong


14 Olimar y Pikmin



Primer Contacto

Zombie Panic in Wonderland 3D

Tres años después de su éxito en WiiWare, los zombis de Akaoni Studio se estrenan en 3DS con un enorme salto en diversión y calidad visual.

1 Momotaro

El héroe de Zombie Panic de WiiWare regresa a 3DS, pero ya no es el mismo. Ahora les esperan nuevos retos y nuevos compañeros "de juerga", o sea personajes jugables.

2 ¡Tíralo!

Los enemigos interactúan con el escenario, agarrando y lanzándote cualquier cosa, desde botes de chuches a... ¿eso es un zombi-sumo con una minifurgoneta en las manos?

3 Más bonito

A simple vista el juego es mucho más bonito que en Wii, la versión de móvil y la versión de iDÉAME. De hecho, hay una grandísima mejora en calidad visual y jugabilidad desde esa versión previa.

4 ¡Ambientazo!

El universo de bosques y templos japoneses brilla con luz propia. Ni rastro de los zombis originales pero los nuevos diseños son más originales, chispeantes y divertidos.

4 detalles



Zombie Panic in Wonderland fue número 1 en el ranking de ventas de WiiWare, al poco de ver la luz en Wii en abril de 2010. Su divertido argumento y la genial puesta en escena nos conquistaron el corazón.



Akaoni hace y distribuye juegos desde 2009. Fundado por J. M. Iñiguez, su objetivo es crear juegos con conceptos chocantes y un marcado estilo japonés.



A finales de 2012 se lanzó la versión iOS. Sobre ella debía haberse basado la de 3DS, pero Akaoni se exigió más y el juego fue rediseñado desde cero: escenarios, enemigos...



El estilo de Akaoni se deja ver con la misma personalidad en Animal Boxing y en las chicas de Zombie Panic, tomadas como modelo por la comunidad de fanart que podéis ver en su web.



Wii U

Canta con Wii Karaoke U

Deja de cantar en la ducha y prepárate para la experiencia de Wii Karaoke U.

Últimamente pones las noticias y que si el Sonorama, que si el FIB, que si el Arenal Sound... grandes festivales que baten records de asistencia. ¡Que estamos locos por la música! Por eso juegos como **Just Dance o Sing Party** no abandonan las listas de los más vendidos temporada tras temporada. Y tenemos buenas noticias. Se acerca a Wii U un bombazo musical que te convertirá en estrella del festival que se celebra en tu propia casa: **Wii Karaoke U, un nuevo juego de música** con iniciativas que te van a sorprender.

¡Qué cómoda resulta!

El espíritu musical de las consolas de Nintendo ya viene de lejos. Si hasta hemos visto al presidente Shibata emular a Carly Rae Jepsen en Sing Party de Wii U. Y uno de los primeros accesorios disponibles para la consola fue el Micrófono. Ahí tenéis las pruebas, mucho más "delatoras" en el caso de Wii, con una lista de juegos de 'cantar' imposible de superar: We sing, Lets Sing, Abba You can dance, Karaoke revolution, U-Sing, Michael Jackson, Rockband, High School, Disney Sing it (más de 60 títulos)... Hasta ahora todo había sido más o menos convencional, aunque ha habido sus rarezas, claro. Pero con Wii U, tras el experimento Sing Party, Nintendo sentía la tentación de ir un poco más lejos.

Y bien, chicos, ¿qué conocéis de Wii Karaoke U? Lo más llamativo de esta nueva **aplicación firmada por JOYSOUND** es que una vez la **descargues totalmente gratis** desde la eShop de Wii U, tú decides **cuánto tiempo quieres utilizarla**: 1 hora, 24 horas o 30 días. Y eso es lo que pagas: el tiempo, no las canciones. Tantas horas, tantos Euros.

A la hora de cantar, **el gamepad se encarga de todo**: muestra el catálogo de canciones, crea una lista con tus favoritos, y además funciona como micrófono. Aunque también es compatible con el micro de Wii U o cualquier otro USB. Tú cantas y Wii Karaoke U te ofrece **tres modos diferentes**. En el primero, te juegas una "nota final", así que concéntrate solo en cantar para obtener la mejor puntuación. El segundo va un poco más allá: analiza tu interpretación y te explica cuáles son tus puntos fuertes y débiles. Así en plan coach de 'La Voz'. Y el tercer modo sube de nivel, porque llega el momento de competir contra otros 'cantantes': interpreta el tema que quieras y tu puntuación 'subirá' a un **ranking online** donde lucharás por ser el mejor de cada tema. Y la clasificación se actualiza constantemente...



Mientras cantas, tu Mii acaparará la pantalla; habrá varios fondos de inspiración musical, variedad de vestimentas y podrá también personalizar escenarios y listas de temas.

+ música



Sing Party es hasta ahora el título para cantar con Wii U. Disponible desde enero, incluye temazos como "Call Me Maybe" de Carly Rae Jepsen, "Glad You Came" de The Wanted, "Don't Stop Me Now" de Queen... y un micrófono (en el formato físico). Aquí todos pueden bailar, cantar y aplaudir.



Just Dance 2014 aterriza el 1 de octubre con la medalla de ser el título superventas en pistas de baile. El juego de Ubisoft incluirá nuevos modos, entre ellos un multijugador online, y renovará su lista de canciones y coreografías. El caso es no dejar el cuerpo quieto...


Claves
¡DOS NUEVOS ZELDA!
Uno para Wii U en octubre y otro para 3DS que llegará en noviembre
THE WIND WAKER
Todos los secretos del remake para Wii U
COMPARATIVA
Así era en GameCube... y así es en HD
ZELDA EN 3DS
Primer contacto con A Link Between Worlds





El retorno del Rey

Un Zelda clásico que huele a nuevo y un Zelda nuevo con sabor clásico. La saga más legendaria está a punto de renacer en Wii U y 3DS.

En un final de año repleto de estrellas en las consolas de Nintendo (Mario, los Pokémon, Donkey Kong o el Profesor Layton, por ejemplo), solo hay un héroe que tendrá ración **doble de protagonismo en Wii U y 3DS**: Link. O, mejor dicho, dos héroes, porque como seguro que sabes el Héroe del Tiempo se reencarna en diferentes épocas... y en esta ocasión lo hará en 3D y en HD.

Dos Zeldas muy distintos

El remake HD de **The Wind Waker** llegará el 4 de noviembre convertido en un acontecimiento, con tres ediciones (como puedes ver en la noticia de entrada) y un montón de novedades con respecto al original: además de los gráficos en HD, Nintendo **ha pulido detalles de las mecánicas de juego** para hacerlo más dinámico: habrá una vela nueva que nos permitirá surcar el mar más deprisa sin preocuparnos de la dirección de viento, algunos ítems como el gancho serán más rápidos de usar y la búsqueda final de la aventura, que no vamos a desvelar, será menos repetitiva.

Por su parte, **A Link Between Worlds** nos propone una aventura nueva que se desarrollará **un siglo después de A Link to the Past** y, aunque tendrá muchas sorpresas, recuperará la perspectiva y el espíritu del clásico. Dos propuestas irresistibles, y lo mejor es que puedes elegir las dos.

A la venta 4 OCT

Wii U

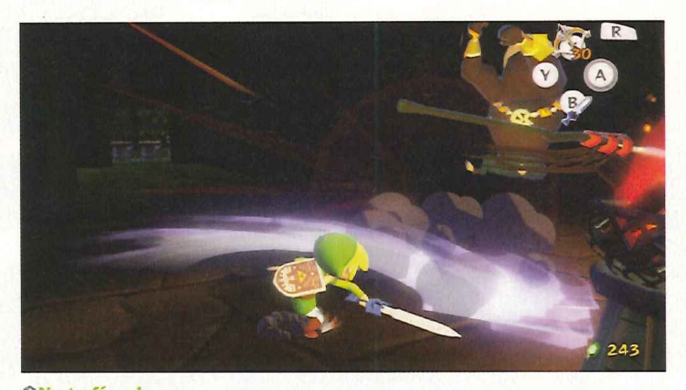
Zelda the Wind Waker HD

Ningún Zelda nos ha hecho sentir tan libres como esta aventura con aires marinos.

Dice la leyenda que, cientos de años atrás, una fuerza oscura robó el poder dorado que protegía un inmenso reino... hasta que **un joven llegado desde otra época** derrotó al mal. Nadie sabe qué fue de él, solo que, siglos después, la oscuridad volvió, el llamado **Héroe del Tiempo** ya no estaba y el reino cayó en el olvido. Hoy es el cumpleaños del joven Link y, siguiendo la tradición, su abuela le ha vestido como el Héroe del Tiempo. Pero la celebración se ve truncada cuando un ave gigante cae del cielo y rapta a su hermana...

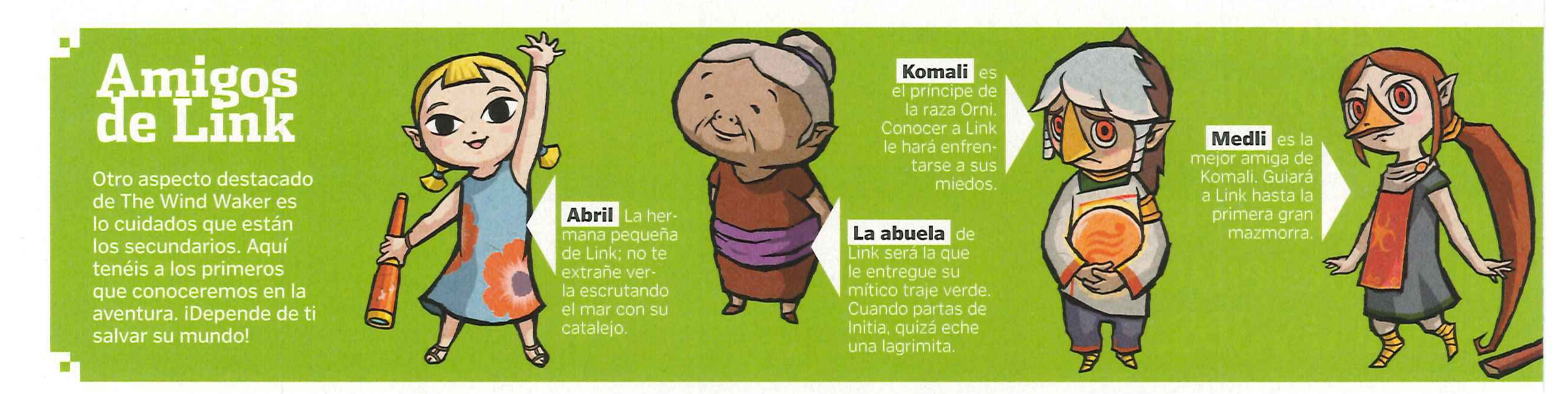
Un nuevo Link

Así comienza The Wind Waker, con una mítica introducción clave en la saga. En ella quedó meridianamente claro por primera vez que el protagonista de un nuevo Zelda no era el mismo Link original, revelándose así que **Link, Ganon y Zelda se reencarnan por los siglos de los siglos** para librar la eterna guerra entre el bien y el mal. Hoy, después de que Nintendo haya mostrado la cronología oficial de la saga, sabemos que La Leyenda de Zelda se divide en **tres líneas temporales** que surgen desde Ocarina of Time, y que The Wind Waker continúa después de que **Link adulto derrotara a Ganon** y desapareciera para siempre de Hyrule. Y quizá por ello estamos aún en mejores condiciones de disfrutar una aventura maravillosa que renace como remake en HD. Como todos los Zelda, The Wind Waker se puede jugar y disfrutar al máximo si no conoces la saga: si es



No te fíes de su aspecto cartoon: Link es un gran guerrero que, además, en esta aventura muestra dotes para el sigilo.

el primer Zelda que juegas te enamorará para siempre. Si has descubierto la saga con el remake de Ocarina of Time para 3DS, vas a disfrutar al máximo porque en este juego irás descubriendo un montón de referencias a esa aventura. Y si eres



Wind Waker en HD se siente mucho más real

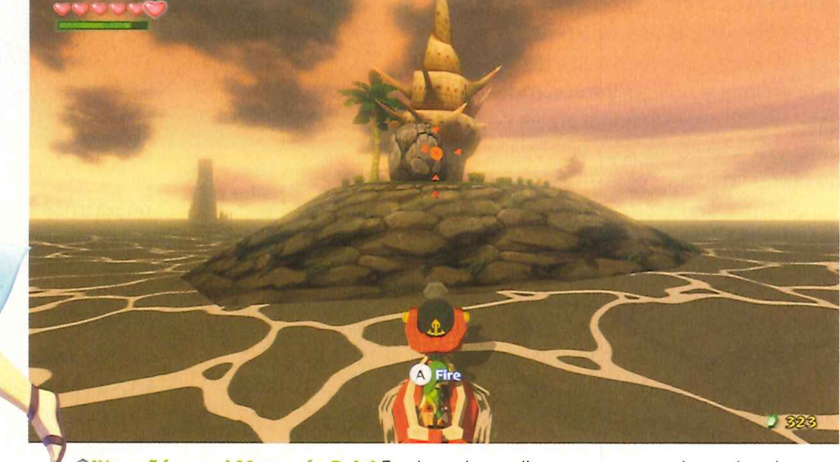
¿Hasta dónde llega el **retoque gráfico** en esta versión? Pues aquí podéis verlo. El número de polígonos se ha mantenido, pero las texturas son nuevas y más definidas, los horizontes son más amplios y nítidos... Además, el tratamiento de la luz es completamente distinto, mucho más realista tanto en los momentos a plena luz del día como en las más oscuras mazmorras. Y olvídate de las sombras redondas, aquí cada personaje tendrá sombras de contornos definidos o borrosos en función de la iluminación del lugar. Pero la gran diferencia es que el juego se visualiza en 1080p y formato 16/9, muy lejos de la definición 480p a 4/3 que ofrecía GameCube. En esta comparativa de pantallas puedes hacerte a la idea de cómo cambia la cosa (se trata de imágenes reales de ambas versiones).



un fan clásico y jugaste el original de GameCube... pues qué te vamos a contar: estarás deseando volver a lanzarte al Gran Mar para revivir con gráficos en Alta Definición y novedades jugables **el Zelda más bonito** jamás jugado.

Link, lobo de mar

La gran seña de identidad de The Wind Waker es su escenario: **un inmenso océano azul** que surcamos a bordo del Mascarón Rojo, barco velero cuyo mascarón de proa es una cabeza de león parlante, y tu mejor consejero durante la aventura. En esta extensión marina encontraremos decenas de islas, pobladas o desiertas, creando **el mapa más abierto** y con mayor sensación de libertad que hemos disfrutado en la saga.



¡Un cañón en el Mascarón Rojo! En el mar hay peligros que se resuelven a bombazos...

EL GRAN MAR ES EL ESCENARIO QUE MÁS SENSACIÓN DE LIBERTAD NOS HA TRASMITIDO EN LA SAGA... Y TAMBIÉN EL QUE MÁS PELIGROS ALBERGA.



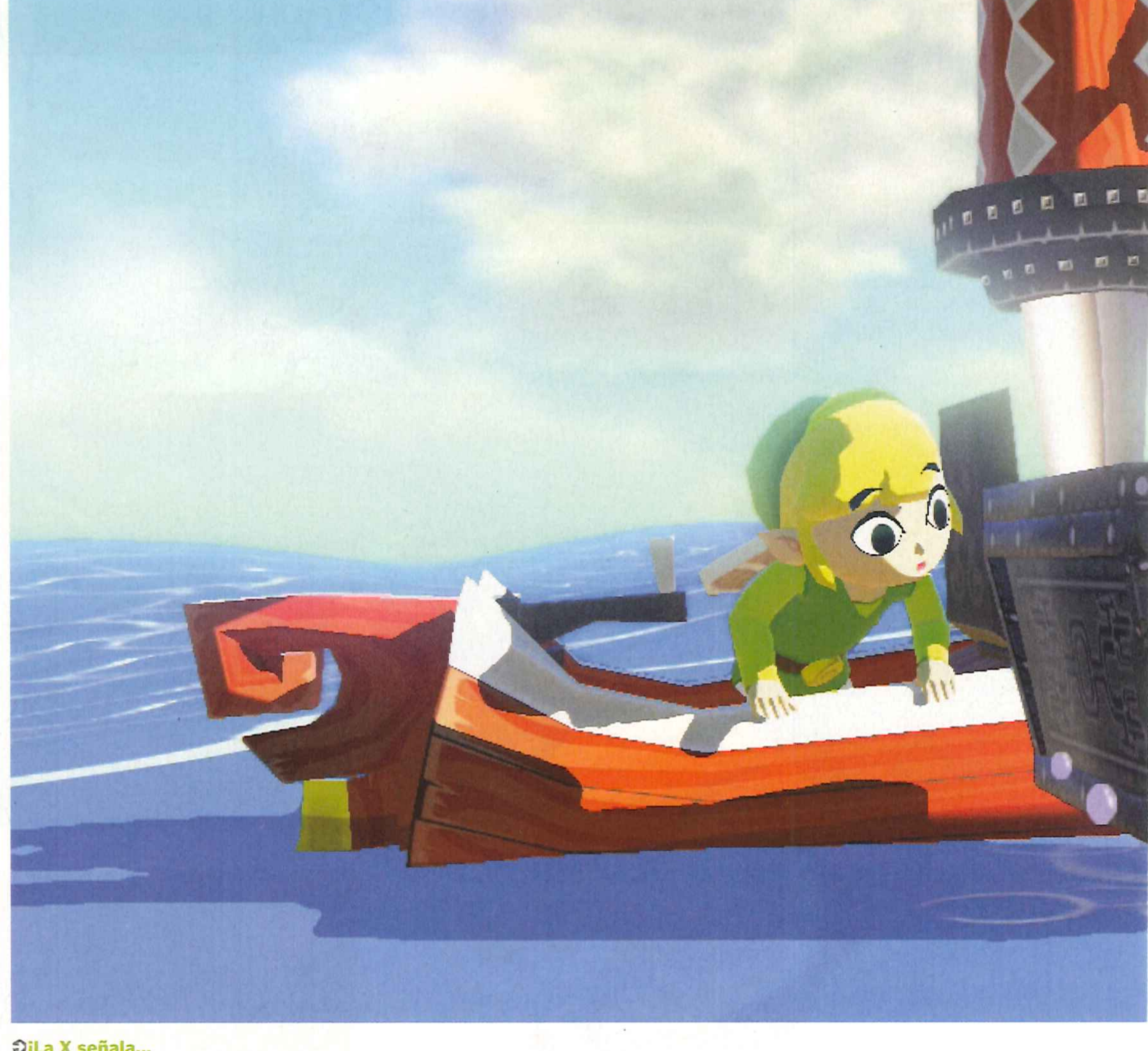
Eso sí, el desarrollo es el típico (y magistral) de la saga: Link se embarcará en una gran búsqueda que le hará recorrer el océano entero, y cuyo punto culminante serán **las mazmorras, repletas de puzles, enemigos**... y, claro, un gran jefe final al que derrotar.

De niño a héroe

No dejes que el inocente aspecto de Toon Link te engañe: además de ser un as con la espada, el arco o el bumerán, en The Wind Waker se sacará de la manga el uso del gancho para robar objetos de sus enemigos. Además, cuenta con dotes para el sigilo que no se han visto en anteriores (ni en posteriores) Zelda: puede andar sigilosamente, pegarse a las paredes para esconderse y mirar tras las esquinas... una habilidad muy útil en algunas mazmorras para no ser atrapado y acabar en el calabozo. Y también podrá recoger las armas que dejen caer algunos enemigos. ¿Te apetece dar una paliza a un orco con su propia lanza?

Además, **Wind Waker HD** nos trae sorpresas como una vista subjetiva mejorada en la que nos podremos mover y usar el arco. No será ideal en las peleas, pero explorar con ella es una buena pista de cómo sería un Zelda en primera persona. Y, por supuesto, estará **la Batuta del Viento**: moviéndola al son de las canciones que vayamos aprendiendo, Link manipulará el viento: marcará su dirección, creará tornados... algo bastante útil cuando vas en un barco velero, ¿verdad?

Y es que Link va a navegar mucho, de isla en isla, hablando con decenas de personajes y disfrutando de algunas de las mejores tareas secundarias de la serie: desde decorar la isla de Taura, la más grande del juego, con los objetos que consigamos de los comerciantes, a participar en subastas o hacer fotos de enemigos y personajes.



¡La X señala... un tesoro! Entre las chulísimas tareas secundarias de The Wind Waker está recuperar tesoros sumergidos... si antes consigues un mapa.

Aventuras marinas

Cuando salgas a navegar también pasarán muchas cosas. Algunas son peligrosas y dan un poco de miedo, como **los calamares gigantes** y esa leyenda sobre un barco fantasma... y otras serán tan emocionantes como hacernos con **los mapas** que marcan la posición de **tesoros sumergidos**: compáralos con tus mapas del océano y descubrirás dónde debes usar la grúa del Mascarón Rojo para recuperarlos. Incluso los veteranos se van a encontrar con una sorpresa: **un Modo Héroe** en el que los enemigos hacen más daño y solo es posible recuperar vida usando pociones. ¿Te atreves a aceptar este desafío? Nosotros ya lo estamos deseando, porque si la palabra Zelda significa aventura, The Wind Waker transmite además libertad.

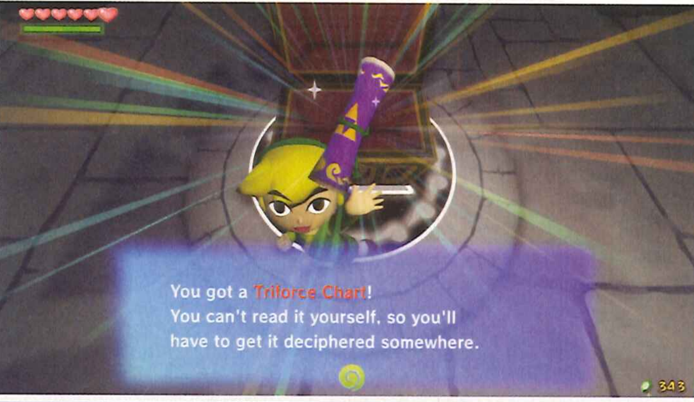
En la pantalla del gamepad

Además de gestionar el inventario sin parar la acción, la pantalla incluirá alguna sorpresa jugable. Por ejemplo, nos permitirá ejecutar las melodías de la Batuta de forma táctil. O, si lo prefieres, podrás jugar en modo Off-TV, y te recordamos que esta pantalla también es en Alta Definición...













La Batuta de los Vientos es una clara heredera de la Ocarina de Tiempo... y funciona igual: a lo largo del juego aprendemos melodías mágicas que podemos tocar con ella.



El equipo del héroe

En la saga Zelda, siempre que encuentras un nuevo objeto, se abren ante ti nuevas mecánicas de juego. The Wind Waker no podía ser menos, y a los imprescindibles de la saga como las bombas, el arco o el búmeran se añaden nuevos como el Catalejo, la Hoja Deku o, por supuesto, la batuta de los vientos, que da nombre a la aventura.



Bombas Explotan. Y abren entradas a zonas secretas. Todo un clásico imprescindible en la saga.

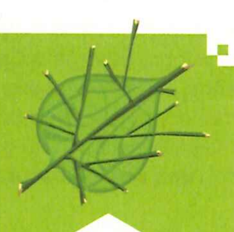


Arco Con flechas normales, de hielo, fuego, luz... ¡Y podemos andar con él en vista subjetiva!

Cámara Podemos sacar fotos en cualquier momento del juego y compartirlas en Miiverse.



Botella Escribe un mensaje, lánzala al mar... y la encontrará un jugador de cualquier lugar.



Hoja Deku La puedes usar como paracaídas y para crear ráfagas de aire que activan mecanismos.

Bumerán Como en Ocarina of Time, apuntamos (y golpeamos) a varios objetos con un lanzamiento.



Martillo Megatón Gran arma contra enemigos con armadura. Y además, sirve para activar interruptores.



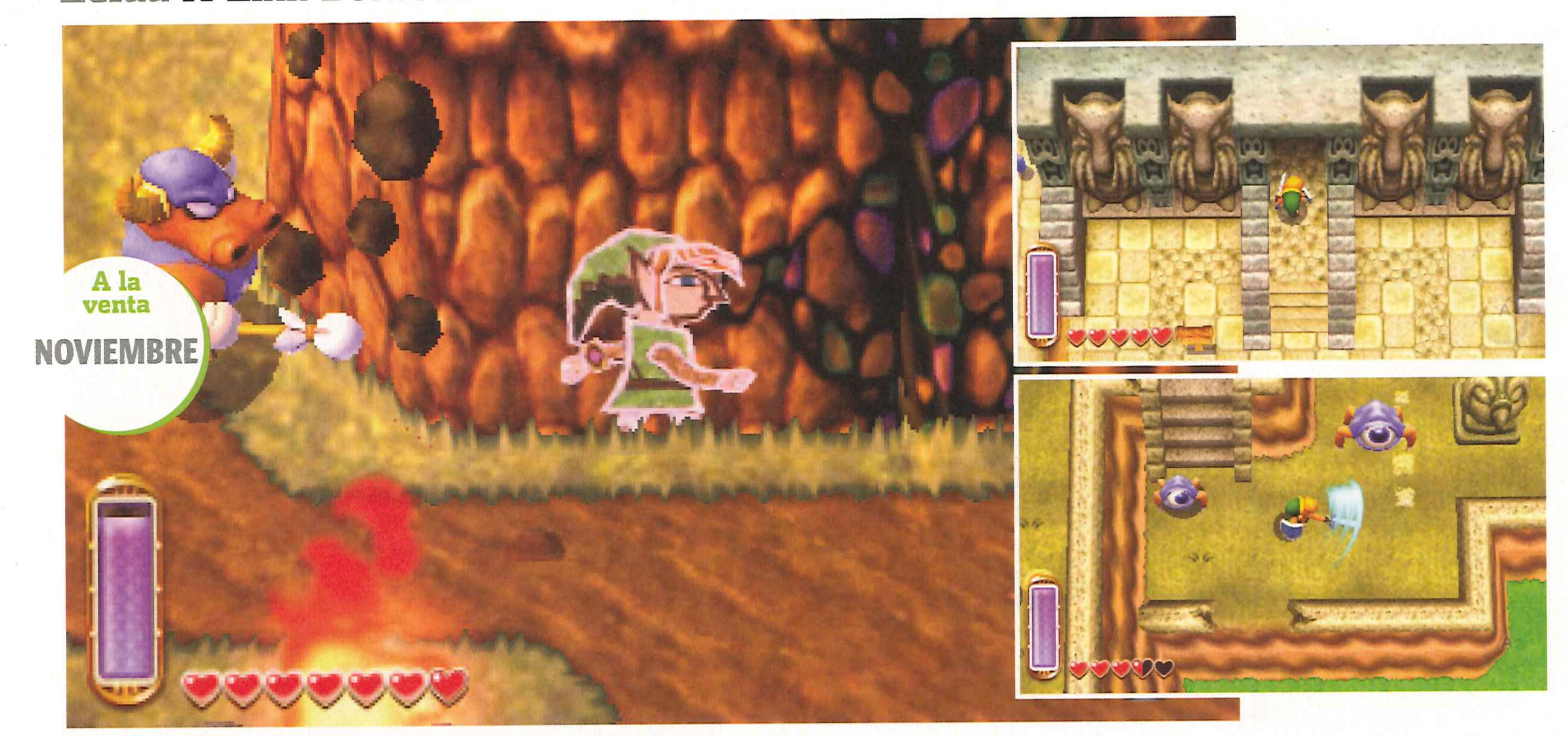
Gancho Agárrate y balancéate cual Spider-Man. Y con él puedes robar ítems a los enemigos.



Batuta de los vientos Con ella podrás tocar canciones con diferentes efectos sobre los vientos.



Catalejo Estás en el mar... ¿crees que no va a venirte bien escrutar el horizonte lejano?



3DS

Zelda A Link Between Worlds

Un nuevo Link con nuevos poderes en un Hyrule que ya conoces.

La existencia del primer Zelda diseñado especialmente para 3DS se la debemos a Eiji Aonuma. El actual productor de la saga convenció a Miyamoto de que, en lugar de hacer un remake de A Link to The Past como estaba previsto, el equipo de desarrollo había tenido un montón de ideas que cuajarían de maravilla en **una aventura totalmente nueva**. Pero eso no significaba abandonar el Hyrule del clásico de SNES. Eso sí, un siglo después...

Pues eso, un siglo después

Link logró **destruir a Ganon hace 100 años**, ¿qué nuevo peligro amenaza al mundo en esta aventura? Esto aún es un misterio, pero parece que tendrá que ver con **una versión oscura de la Trifuerza** surgida en **el Reino Oscuro**, el reverso siniestro de Hyrule que ya conocimos en A Link to The Past. Y el encargado de hacer frente a la oscuridad será un nuevo Link, en una aventura que recuperará la perspectiva cenital con la que empezó la saga. Hyrule será un extenso mundo que mantendrá las zonas que ya conocíamos, pero claro, tras cien años habrá cambios en su geografía y, sobre todo, sus construcciones y pobladores. Todo con **una estética novedosa**: aunque te recordará al clásico, ahora el juego será 3D, tanto por los modelos poligonales de personajes y escenarios como por las 3D visuales de la consola. Y el resultado será detallado y con unas animaciones maravillosas. Este "lavado de cara" afectará también en gran medida al desarrollo. Será puro

Zelda A Link to the Past

La primera parte de A Link Between Worlds salió en Super Nintendo en 1991, y aún hoy es considerado uno de los mejores de la serie. Se le espera en la Consola Virtual de Wii U (se confirmó en un vídeo oficial), pero no hay fecha.







Habrá mazmorras de diseño más vertical, es decir, torres por las que ascenderemos piso a piso. Aún se desconoce si habrá otras con diseño más clásico.



A sus habilidades de combate típicas, Link añadirá otras nuevas, como una carrera con embestida capaz de derribar a varios enemigos de una sola vez.

El Mundo Oscuro: un reflejo distorsionado de Hyrule

La inclusión en el logo del juego de una versión de un reflejo oscuro de la Trifuerza, casi nos confirmó algo que todos esperábamos: como en A Link to The Past, habrá un mundo oscuro al que Link pasará a través de portales mágicos usando su forma de dibujo. Aunque algunos lugares (y personajes) del mundo oscuro nos recordarán a los del Hyrule normal, el mapa y los enemigos serán distintos. Y claro, para resolver algunos puzles no tendremos más remedio que viajar entre los dos mundos.



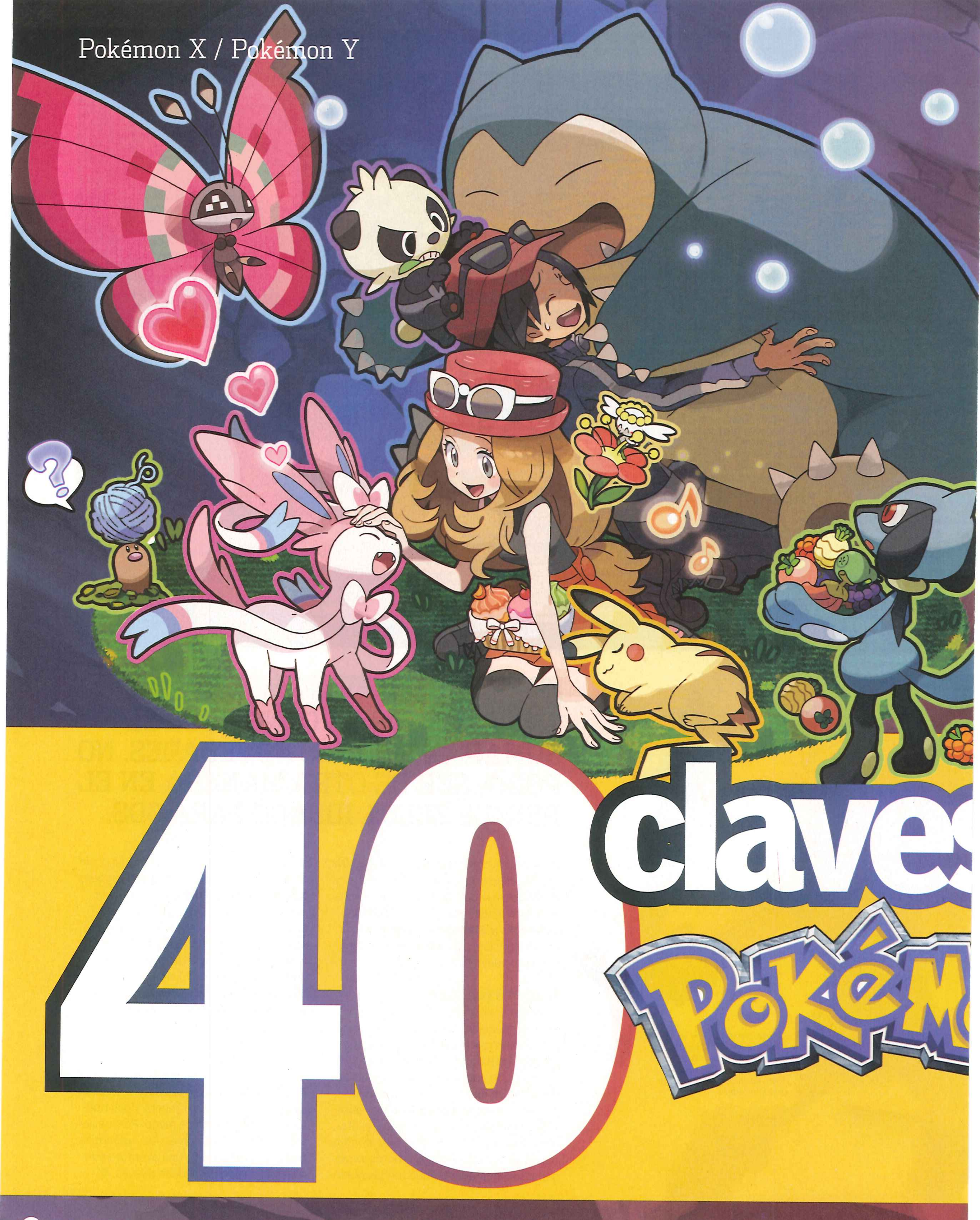
Este risueño Link se transformará en dibujo. La idea fue inspirada por el combate de Ocarina of Time en el que Ganon salía de los cuadros.

SU ESPÍRITU ES CLÁSICO, PERO A ELEMENTOS YA CONOCIDOS SE SUMARÁN MUCHAS NOVEDADES. NO PODÍA SER DE OTRA MANERA EN EL PRIMER ZELDA IDEADO PARA 3DS.

Zelda, claro, con mazmorras por explorar, muchos personajes con los que hablar y enemigos que combatir. Los que hemos visto nos resultan familiares: **Moblins, Octorocks y Stalfos** intentarán impedir nuestra misión, pero no lo tendrán fácil con este nuevo Link.

Link en pintura

La nueva encarnación del Héroe del Tiempo manejará la espada maestra con más fluidez que el anterior... y el bumerán, y el Martillo Megatón, y las bombas, y el arco... Incluso una vara capaz de lanzar bolas de fuego. Además, al menos algunos de **estos items ya no necesitarán munición** como tal, sino que gastarán magia. Es decir, no hará falta preocuparse de comprar flechas o bombas por separado, bastará con que tengas pociones para rellenar tu barra de magia. Y claro, estará la nueva habilidad de Link para **transformarse en dibujo** en cualquier pared y desplazarse por ella. Supondrá una nueva manera de explorar, pasando, por ejemplo, entre los barrotes de una ventana o por las grietas que ocultan una sala secreta. Y el diseño de las mazmorras se ha hecho pensado en el efecto 3D: **torres con muchos pisos** en los que podremos ver a Link saltado de uno a otro... y casi saliendo de la pantalla. Y es que A Link Between Worlds buscará recuperar los elementos que hicieron de A Link to the Past un clásico imperecedero, pero a la vez nos ofrecerá ideas nuevas por cada palmo de juego. Porque llevar la palabra Zelda en el título garantiza pedigrí, pero también una aventura con muchas sorpresas e ideas nuevas.


?
40 claves
Pokém

01 NINTENDO 2DS

La nueva consola de Nintendo saldrá a la venta el 12 de octubre, el mismo día que estas ediciones. Sin duda va a ser la consola elegida por los fans más 'peques' para jugar a Pokémon. Aunque por precio, tamaño y características, también supondrá la puerta de entrada de muchos nuevos jugadores al universo Pokémon.

02 3 NUEVOS INICIALES

Al comienzo de la aventura tendremos que elegir a nuestro Pokémon de inicio: Chespin, el erizo de tipo Planta; Fennekin, el zorro de Fuego; o Froakie, la burburrana de Agua. Esta vez lo tendremos difícil a la hora de decidirnos, porque los tres Pokémon 'starters' son realmente encantadores. ¿Con cuál te quedarás?

03 MEJOR EN COMPAÑÍA

Contaremos con cuatro amigos que iniciarán su viaje como entrenador a la vez que nosotros, ayudándonos cuando lo necesitemos. Son Xana, Beni, Trovato y Serena o Kalm (según si somos chico o chica). Es la primera vez que contamos con tanto apoyo en nuestro viaje como entrenadores.

04 EL PROFESOR CIPRÉS

El nuevo Profesor Ciprés será quien os entregue los Pokémon de inicio y la Pokédex a tus amigos y a ti, aunque no le veremos en persona hasta que lleguemos a Ciudad Luminalia. Es uno de los profesores más jóvenes, aunque ya está considerado toda una eminencia en la región de Kalos.

s para amar



HA LLEGADO LA HORA. Y COMO YA NO PODÍAMOS AGUANTAR, HEMOS CONVERTIDO LA ANSIEDAD POR PROBAR LAS NUEVAS EDICIONES EN 40 PUNTOS QUE TE HARÁN AMARLO A TI TAMBIÉN.



Será un lanzamiento simultáneo a nivel mundial, pero está claro que Kalos está inspirado en Francia

05 LA REGIÓN DE KALOS

Toda la región de Kalos está inspirada en Francia, algo que no tardaremos en comprobar cuando lleguemos a Ciudad Luminalia, tras pasar por Ciudad Novarte. En Ciudad Luminalia veremos una gran torre en su zona central que nos recordará a la Torre Eiffel de París.

06 SACAR FOTOGRAFÍAS

La región de Kalos cuenta con unos monumentos preciosos, inspirados en lugares tan emblemáticos como el Palacio de Versalles o la Torre Eiffel, así que es probable que quieras inmortalizarlos. Para eso tienes una nueva función que te permitirá tomar fotos y compartirlas con tus amigos.

07 UN MUNDO REAL

Todo el entorno es totalmente tridimensional, lo que nos hará sentir una mayor inmersión dentro del propio juego. Ahora una señal al inicio de la ruta te informará de dónde te encuentras, como si intentáramos localizar el nombre de una calle en la vida real. Así será más difícil perderse...

08 NUEVAS FORMAS DE DESPLAZARSE

Nuestro personaje correrá sin necesidad de mantener presionado ningún botón. Sin embargo, si queremos más velocidad podremos utilizar los nuevos patines en línea o recurrir a la clásica bicicleta. Además, ahora podremos saltar con ayuda de cuerdas para alcanzar zonas alejadas.

09 MONTURAS POKÉMON

Si nos cansamos de ir a pie siempre podemos montarnos en determinados Pokémon que encontremos durante el camino, como Skiddo, su evolución Gogoat o Rhyhorn. Estos Pokémon nos permitirán acceder a zonas que de otra forma sería imposible, saltando vallas o escalando por montañas.

10 COMBATES ALUCINANTES

Los combates serán totalmente 3D, con unas nuevas animaciones para los ataques que llenarán la pantalla con cientos de efectos. Cada Pokémon tendrá las suyas propias, y podremos ver cómo se gira hacia nosotros para escuchar las órdenes. Todo con unos giros de cámara al estilo Battle Revolution de Wii.



11 ¿TRES POKÉDEX DIFERENTES?

La nueva región es tan grande que será la primera vez que la Pokédex regional se divida en zonas: Kalos Centro, Kalos Costa y Kalos Montaña. Cada una tendrá su numeración, lo que nos ayudará a descubrir en qué zona podremos encontrar los Pokémon que falten para completarla.

12 NUEVO TIPO HADA

Hace ya más de diez años desde que se incorporaron los tipos Siniestro y Acero en Oro y Plata, o sea que iba siendo hora de tener un nuevo tipo. El tipo Hada llega para acabar con el reinado del tipo Dragón y hará que algunos viejos Pokémon como Clefairy, Jigglypuff, Gardevoir o Mawile añadan el Hada a su tipo habitual.

13 SYLVEON, EVOLUCIÓN DE EEVEE

Eevee es el Pokémon con más ramas evolutivas diferentes, cada una de un tipo: si las cuentas, encontrarás hasta 7. Ahora se suma el tipo Hada: Sylveon, que destaca por su gran defensa especial y la habilidad Gran encanto que hará que sus rivales se enamoren de él.

Tras diez años, GameFreak por fin se decide a crear un nuevo tipo en el universo de especies Pokémon

14 NUEVOS POKÉMON

Además de reencontrarnos con Pokémon antiguos, en Kalos descubriremos muchos nuevos que harán que el número total de Pokémon sobrepase las 700 especies. ¿Recordáis cuando sólo eran 150? Algunos de los nuevos Pokémon ya anunciados son Pancham (Lucha), Pangoro (Lucha/Siniestro), Helioptile (Eléctrico/Normal), Skiddo (Planta), Gogoat (Planta), Litleo (Fuego/Normal), Fletchling (Normal/Volador), Talonflame (Fuego/Volador), Flabébé (Hada), Scatterbug (Bicho), Spewpa (Bicho), Vivillon (Bicho/Volador), Dedenne (Eléctrico/Hada), Bunnelby (Normal) y más que se anunciarán.

15 POKÉMON EXCLUSIVOS

Como en cada juego de Pokémon, intercambiar será algo obligatorio para completar la Pokédex, ya que cada juego tendrá sus Pokémon exclusivos que no se podrán conseguir en la otra edición.

Exclusivos de Pokémon X:
CLAUNCHER (Agua), **SWIRLIX** (Hada), **XERNEAS** (Hada)

Exclusivos de Pokémon Y:
SKRELP (Agua/Veneno), **SPRITZEE** (Hada), **YVELTAL** (Siniestro/Volador)





16 NUEVOS LEGENDARIOS

Hasta ahora sólo conocemos a Xerneas e Yveltal, los legendarios de Pokémon X y Pokémon Y respectivamente, pero habrá muchos más legendarios en Kalos que tendremos que descubrir. Xerneas es el primer Pokémon legendario del tipo Hada, e Yveltal es de tipo Siniestro/Volador.

17 VIEJOS POKÉMON

Hasta ahora se han presentado un montón de nuevos Pokémon, y los que nos quedan por descubrir, pero también será un punto interesante reencontrarnos con Pokémon de generaciones anteriores en la región de Kalos. Pokémon clásicos que ya forman parte del universo del juego como Pikachu, Exeguttor, Octillery o Rhyhorn.





18 MEGA EVOLUCIONES

Algunos Pokémon podrán evolucionar temporalmente a su forma Mega en mitad del combate, y así mejorar sus estadísticas y adquirir nuevas habilidades o tipos. Para ello se utilizarán objetos como Megapiedras, que serán únicos para cada Pokémon y habrá que equipar antes del combate. Una vez comience, podremos elegir la opción de Megaevolucionar antes de seleccionar ataque, sin perder la opción a atacar en ese turno. Al terminar, el Pokémon recuperará su forma habitual.

19 MEGAPIEDRAS

No todas las Megapiedras estarán disponibles durante la aventura, de hecho muchas estarán bien escondidas para que solo los mejores entrenadores puedan aprovecharse de su poder. Las piedras indicarán mediante su nombre a qué Pokémon permiten evolucionar, como es el caso de la Lucarita... que evoluciona a Lucario.

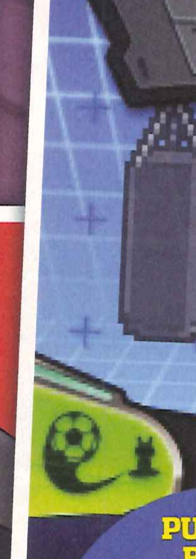


20 EVENTO DE TORCHIC

La Blazikenita, Megapiedra para Megaevolucionar a Blaziken, no aparecerá en el juego y únicamente se podrá conseguir en un evento Wi-Fi disponible entre el 12 de octubre y el 15 de enero. Vendrá equipada en un Torchic nivel 10 con habilidad especial Impulso y los ataques Arañazo, Gruñido, Foco energía y Ascuas.

21 NUEVAS FORMAS DE EVOLUCIONAR

Además de las megaevoluciones, habrá otras formas innovadoras de evolucionar a los Pokémon, como tener que sostener la consola boca abajo para que Inkay evolucione a Malamar o llevar a un Pokémon siniestro en nuestro equipo para que lo haga Pancham a Pangoro.



22 PUNTOS BASE

En Pokémon X e Y los ya famosos Puntos de Esfuerzo pasarán a llamarse Puntos Base, y los podremos ver en una gráfica para saber de primera mano en qué características es más fuerte nuestro Pokémon y así corregir su entrenamiento si vemos que se está fortaleciendo en alguna estadística que no nos interesa. Más práctico.



23 SUPER ENTRENAMIENTO

Los Puntos Base pueden conseguirse mientras combatimos, pero podremos controlar mejor las características que queremos mejorar con el Superentrenamiento. En él tendremos varios minijuegos con los que potenciar a nuestros Pokémon, como el de marcar goles con un globo de Geodude.

24 POKÉRECREO

Podremos interactuar con nuestros Pokémon en cualquier momento gracias al Pokérecreo. Jugar con ellos, acariciarlos y darles de comer como a una mascota de verdad. Esto hará que sean felices y... mejores luchadores: harán golpes críticos con mayor facilidad. Por el contrario, si no jugamos con ellos pueden enfadarse mucho.

Megaevoluciones, Puntos base, superentrenamiento... será un gran desafío ser el mejor entrenador

25 COMBATES AÉREOS

A lo largo de la aventura nos encontraremos con entrenadores que nos desafiarán a combatir en una nueva modalidad solo disponible para Pokémon que puedan volar. En estos combates, los ataques de tipo Tierra no serán muy útiles y tendremos que utilizar estrategias diferentes a las de un combate normal.

26 ENCUENTROS FUERA DE LA HIERBA

Además de encontrarnos a Pokémon salvajes en la hierba como siempre, ahora también nos toparemos con Pokémon perdidos por las rutas. Quizá quieran combatir contra nosotros o simplemente nos saluden con su característico grito.

27 HORDAS POKÉMON

¿Alguna vez has pensado que tu Pokémon era lo suficientemente fuerte como para enfrentarse por sí sólo a varios a la vez? Pues ahora podrás llevarlo a la realidad, ya que en el juego podrán atacarnos Hordas de hasta cinco Pokémon salvajes a la vez, a las que nos enfrentaremos con un Pokémon.

28 TEAM FLARE

No hay Pokémon en el que no tengamos que frenar los planes de un equipo malvado. En este caso nos enfrentaremos al Team Flare, cuyos planes todavía son un misterio. Reconoceremos fácilmente a sus miembros por esos trajes rojos tan llamativos, y porque utilizan Pokémon de fuego como Houndour.

Las posibilidades de combate crecen: ataques aéreos, hordas Pokémon y encuentros fuera de hierba



30 NUEVOS ATAQUES

Habrá muchos nuevos movimientos para enseñar a nuestros Pokémon, con efectos tan increíbles como Reversión, que permitirá a Inkay o Malamar girarse en pleno combate para modificar sus estadísticas según le convenga, o Rugido de Guerra y Última palabra, con los que podremos bajar los niveles de ataque de nuestro rival.

29 NUEVOS LÍDERES

El primer gimnasio será de tipo Bicho en Ciudad Novarte, liderado por Violeta. Más adelante te tendrás que enfrentar a Lino en su gimnasio de tipo Roca, a Lem en el de tipo Eléctrico y a Corelia en el de tipo Lucha. A esta última la encontrarás en Ciudad Yantra, en la zona más al oeste de Kalos, y te enseñará qué son las megaevoluciones.

Los nuevos líderes de gimnasio no van a poner nada fácil: te obligarán a exhibir toda tu experiencia

31 NUEVAS HABILIDADES

Algunas de ellas aportarán mucha estrategia a los combates, como llevar a un Swirlix con la habilidad Velo Dulce en los combates múltiples para que nuestros aliados no caigan dormidos. Aunque la más sorprendente es la de Mega Kangaskhan, que saca a su cría a combatir y golpea 2 veces en el mismo turno con el ataque elegido.

32 PLAYER SEARCH SYSTEM (PSS)

Con él nos comunicaremos con personas de todo el mundo para intercambiar o combatir. Esta opción será accesible en todo momento en la pantalla inferior, y ya no tendremos que pasar por narices a un Centro Pokémon. Además, podremos personalizar más que nunca a nuestro personaje.

34 INTERCAMBIO PRODIGIOSO

A diferencia del GTS, en el Intercambio Prodigioso no podemos pedir ningún Pokémon a cambio del que ofrezcamos, simplemente se nos entregará al azar a otro Pokémon que haya sido ofrecido por otra persona en el mundo. Será muy divertido eso de no saber qué vas a recibir.

33 NOVEDADES EN EL GTS

Gracias al GTS hemos intercambiado Pokémon con todo el mundo desde la 4ª generación, pero era obligatorio haber visto a un Pokémon antes de poder pedirlo. Ahora, con esta nueva generación por fin podremos pedir a cualquier Pokémon sin necesidad de haberlo visto antes. ¡A completar la Pokédex!

En el nuevo GTS podremos hacer intercambios de Pokémon sin que los hayamos visto previamente



35 HOLOMISOR

Con él podremos recibir información de nuevos torneos y eventos por Spotpass, pero también nos servirá para almacenar información de otros entrenadores con los que nos crucemos por la calle gracias a la función Streetpass de Nintendo 3DS. Gracias a esto podremos activar los Poderes O de las personas que estén a nuestro alrededor.

36 PODERES O

Esta función ya estaba en Blanco y Negro, pero ahora ha sido mejorada para poder utilizarse en cualquier momento. Cada Poder O tendrá una utilidad única, como favorecer los encuentros con Pokémon salvajes, poder capturarlos más fácilmente o aumentar la experiencia o el dinero que ganamos en los combates, entre muchas otras.

37 LANZAMIENTO SIMULTÁNEO

Por primera vez, se va a realizar un lanzamiento simultáneo de Pokémon en todo el mundo. Se acabaron esos largos meses de espera desde que los japoneses empezaban a disfrutar de los juegos. La fecha elegida ha sido el 12 de octubre, así que márcala bien grande en tu calendario.

38 ELIGE TU IDIOMA

Podremos elegir entre siete idiomas en un juego de Pokémon. ¿Te atreves a elegir inglés y mejorar tu nivel a la vez que juegas? Ten en cuenta que una vez elegido el idioma ya no podrás cambiarlo durante la partida.

Por primera vez en la saga, las nuevas ediciones X e Y saldrán simultáneamente en todo el mundo

39 PERSONALIZA TU ENTRENADOR

Si en la edición Pokémon Cristal se nos daba la oportunidad por primera vez de elegir como entrenador a un chico o una chica , en esta nueva entrega tendremos la opción de decidir su color de pelo y tono de piel para que nuestro entrenador se parezca un poco más a nosotros.

40 NUEVO POKÉMON GLOBAL LINK

La web ha sido rediseñada para ofrecer nuevos servicios a partir del 12 de octubre. Así, veremos un historial de los Pokémon intercambiados y el puesto en los torneos que hayamos competido, además de compartir las fotos que realicemos. Entre el 1 de octubre y el 12 estará en mantenimiento.

No te lo pierdas
Especial Skylanders
www.hobbyconsolas.com



¡A punto para la invasión!

La Swap Force aterriza en Wii U y 3DS en octubre. Es momento de acercarse todo lo posible a ellos, descubriendo 11 de sus miembros.

Después de las numerosas aventuras que vivimos en Spyro's Adventure y Giants, los Skylanders vuelven en octubre con Swap Force. Salvar Skylands de los planes de Kaos vuelve a ser el objetivo: esta vez su archienemigo pretende usar un volcán mágico en erupción para dejar todo sumido en una terrible oscuridad. Naturalmente, nosotros seremos los encargados de impedirlo.

La principal novedad de Skylanders Swap Force será la posibilidad de **intercambiar las piezas inferiores** de los 16 muñecos de la Swap Force. Esto nos permitirá mezclar y combinar las habilidades y poderes de nuestros personajes, y podremos realizar **más de 250 combinaciones diferentes**. Además, habrá momentos en que no podamos pasar a una determinada zona sin una habilidad específica, por ejemplo si nos encontramos con un enorme muro que nos corta el paso. ¿Qué hacer entonces? Pues sacar toda nuestra creatividad y combinar a los Skylanders para poder superar cualquier obstáculo.

Además de los **16 personajes** combinables, Swap Force también incluirá **otros 16 más** creados desde cero para esta entrega, **ocho figuras Lightcore** ➲



Conoce a 11 nuevos héroes

Te presentamos a algunos de los nuevos personajes intercambiables de Skylanders Swap Force.





Blast Zone

Este espectacular **gladiador en llamas** pertenece a los Skylanders de **elemento fuego**. Sus poderes, lanzar bombas y volar a gran velocidad usando sus pies en forma de cohetes mientras escupe fuegos .





Boom Jet

Pertenece a los Skylanders de **elemento aire**. La habilidad superior de este humanoide es lanzar misiles a sus enemigos, mientras sobrevuela Skylands con la turbina que posee como habilidad inferior.





Free Ranger

Este Skylander de **elemento aire** es capaz de crear poderosas tormentas, convertir sus pies en un tornado, lanzar rayos con sus ojos y realizar combos mortales con sus dos cuchillas.



Grilla Drilla

Esta especie de gorila con armadura de bronce, pertenece a los Skylanders de **elemento vida**. Podrá taladrar con su parte inferior y dar increíbles golpes con sus puños giratorios.





Hoot Loop

Capaz de hipnotizar con la mirada y lanzar rayos con su bastón, este Skylander de **elemento magia** también podrá teletransportarse a gran velocidad gracias al anillo de la parte inferior.







Magna Charge

Este simpático robot pertenece a los Skylanders de **elemento tecnológico**. Podrá rodar a gran velocidad con su habilidad inferior. Su cabeza imán y la ametralladora serán sus poderes superiores.





Rattle Shake

Esta serpiente de estilo Indiana Jones pertenece a los Skylanders de **elemento muerto**. Dará grandes saltos con su cola, y su arma serpiente le permitirá lanzar una especie de proyectiles con veneno.




Stink Bomb

Esta especie de guerrero ninja forma parte de los personajes de **elemento vida**. El camuflaje y el sigilo serán sus principales armas. Además podrá lanzar shurikens y un potente ataque onda.




Wash Buckler

Este pulpo pirata de los Skylanders de **elemento agua**, podrá escalar muros y golpear con sus tentáculos. Además, atacará usando su espada y un trabuco.




Night Shift

Pertenece a los Skylanders de **elemento muerto**. Este peculiar boxeador propina potentes golpes con sus puños, mientras se teletransporta rápidamente con su habilidad inferior.




Zoo Lou

Sus habilidades estarán muy relacionadas con la naturaleza. Con la campana podrá convocar espíritus de animales como el lobo o el águila. Pertenece a los Skylanders de **elemento vida**.

➲ y **16 personajes de anteriores entregas** que han sido elegidos por los fans y sufrido un pequeño cambio de look para la ocasión. Eso sí, cada personaje será único y tendrá **poderes y habilidades exclusivas**, por lo que las posibilidades en esta nueva aventura del universo Skylanders son enormes.

El pack es lo primero

Si sumamos todos los personajes, incluyendo nuevas figuras y rediseñados, contaremos con **más de 50**. Aunque si no os parece suficiente y queréis más, podéis estar tranquilos porque nuestros muñecos de Spyro's Adventure y Giants también serán combatibles en Swap Force: sólo tenemos que ponerlos sobre el Portal de Poder y listo, ¡A salvar Skylands todos juntitos!

Además, por primera vez en la saga, tanto los viejos como los nuevos personajes tendrán la **capacidad de saltar**, lo que supone otro paso adelante en la mecánica del juego, donde ya sabéis que las habilidades específicas de cada personaje, como volar, saltar, desplazarse a gran velocidad, teletransportarse o escalar muros, serán fundamentales para completar la nueva aventura. Además, tenemos un notición: en esta entrega los personajes pueden llegar a subir cinco niveles más, **alcanzando un máximo de nivel 20.**

Skylanders Swap Force llegará a las tiendas el 18 de octubre en formatos Wii, Wii U y 3DS. Además de la **Dark Edition** (que incluirá las versiones oscuras de cinco personajes, cartas con secretos, y tarjetas coleccionables, y será distribuida en exclusiva por El Corte Inglés), tendremos a nuestra disposición desde el primer día el **Starter Pack**, que junto a la copia del juego incluirá tres figuras: **Wash Buckler y Blast Zone**, dos de los nuevos personajes intercambiables, y **Stealth Elf**, uno de los Skylanders que han sido rediseñados para esta nueva aventura. El pack se completará con tarjetas con códigos secretos y quizá con alguna sorpresa más según donde lo compréis. Parece que hay ganas de Skylanders, así que no perderse el completo avance del próximo número. ⬢



Swap Force
se presenta en Nintendo 3DS

Esta versión presentará nuevos niveles, un personaje exclusivo y una historia propia con flynn, Cali y el Conde Moneybone como protagonistas. Además, será la entrega de la saga más completa y con la colección de personajes más amplia y variada. El Pack de inicio contará con Rattle Shake, Free Ranger, y el personaje exclusivo Volcanic Eruptor, además del juego, y llegará el 18 de octubre.







Novedades



EL DATO
'101' es un guiño al jugador, pues los personajes protagonistas son cien en realidad







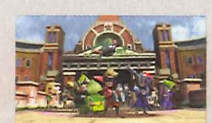




The Wonderful 101

Antes de Bayonetta 2, los fans de Platinum tenéis una cita con los 101 héroes más conjuntados de la historia 'gamer'.

Género **Acción**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-5**
Precio **47,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Los Geathjeak, una raza alienígena, han invadido la Tierra. Por suerte hay un centenar de superhéroes dispuestos a plantarles cara todos juntos.

Si el mes pasado llegaban Pikmin 3 y New Super Luigi U, este mes el protagonismo ha recaído en The Wonderful 101, un título que prometía mucho y iha cumplido con las expectativas! No es de extrañar, pues tras su desarrollo, se encuentran **Hideki Kamiya**, uno de los mayores genios del panorama consolero actual, y **Platinum Games**, el estudio que ha firmado juegos de culto como Bayonetta, Vanquish o Mad World.

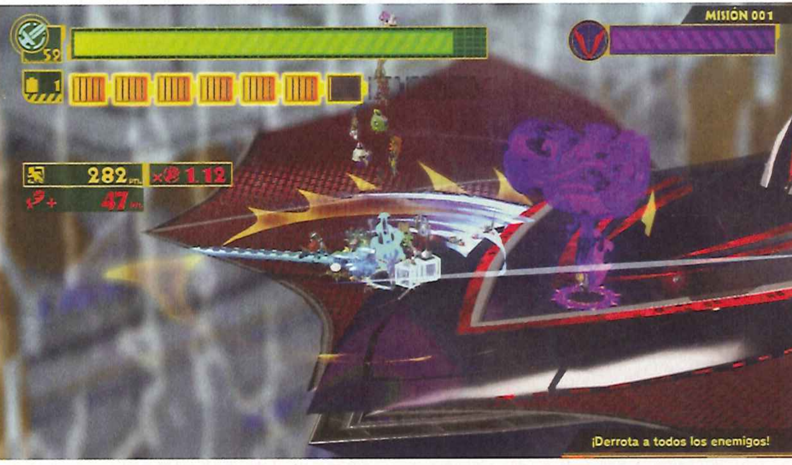
El potencial de un antifaz

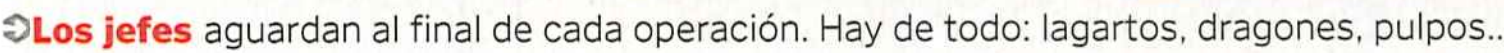
El juego narra las peripecias de los Wonderful-100, un grupo formado por **superhéroes anónimos** como Will Wedgewood, un profesor de escuela que adora a sus alumnos. Pero el deber manda, y en vista de que unos alienígenas bautizados como Geathjerk han invadido la Tierra, a este improvisado ejército le toca proteger a "Margarita", un superescudo de plasma con matrices ubicadas por todo el planeta.

El juego no se parece a casi ningún otro. A priori, puede recordar a Pikmin 3 por la cantidad de personajes en pantalla, pero está mucho más enfocado a la acción que el de Shigeru Miyamoto. Así, la dinámica consiste en moverse por los escenarios mientras se maneja a una muchedumbre de personajes que actúan como una sola unidad. **Predominan los guantazos** a diestro y siniestro, pero también hay algunas zonas de plataformas y pequeños pero desafiantes puzles.

La erótica del superpoder

El mayor encanto de The Wonderful 101 reside en el **uso de superpoderes**. Inicialmente, sólo contamos con un par de habilidades básicas, como la hectomano, la hectoespada o la hectocadena, que permite crear escaleras o puentes para salvar grandes distancias. Sin embargo, poco a poco vamos reclutando nuevos personajes que añaden poderes al escuadrón: una pistola, un látigo, un martillo, unas garras, una bomba, una ballesta... El juego nos introduce progresivamente





Los jefes aguardan al final de cada operación. Hay de todo: lagartos, dragones, pulpos...



Los escenarios están llenos de objetos interactivos que se accionan con los poderes.

Arsenal de poderes para expulsar a los aliens de la Tierra

Las hectofusiones componen el núcleo del juego. Hay unas diez principales (cada una asociada a un protagonista) y otras 20 secundarias, que dan lugar a infinidad de situaciones. Para activarlas, hay que dibujar una determinada figura geométrica con ayuda de la pantalla táctil o, en su defecto, con el joystick derecho. Aquí tienes algunas de ellas:



La hectoespada se activa trazando una línea recta. Sirve para cortar cables, captar electricidad o abrir ciertas cerraduras.



El látigo se traza perfilando una "S". Sirve para despojar a ciertos enemigos de sus corazas y para colgarse de ganchos.





LA BARRA DE FUSIÓN es la gasolina de los poderes especiales. Se recarga por sí sola, pero también con pilas.

HAY UNA DECENA de personajes principales. Los otros son superhéroes "menores" e incluso civiles.

La unión hace la fuerza

A lo largo de cada nivel, se puede reclutar hasta a cien personajes. Cuantos más hay, más daño causan las hectofusiones, al ser más grandes.

en ellos, de modo que, al tenerlos todos, las posibilidades se cuentan por decenas, lo cual es una delicia.

Así, el juego de Platinum Games es uno de los que **mejor han aprovechado el gamepad** hasta la fecha. Por un lado, porque esos poderes se activan trazando **figuras geométricas en la pantalla**, como círculos, líneas rectas, escuadras, eses, espirales o corazones. El control suele responder bien, aunque hay algunos momentos en que se atasca y no reconoce los dibujos, cuando queremos cambiar a un poder concreto. Por otro lado, brilla el **juego asimétrico**. Al entrar en ciertos edificios, la cámara "se queda fuera" y se nos obliga a bajar la vista hacia la pantalla táctil, donde se han "mudado" los personajes y hay que meter claves, pulsar interruptores, manejar naves, dirigir cañones de tanque... Por cierto, hay modo Off-TV, pero para estas situaciones puede hacerse algo engorroso: se puede configurar para que en el gamepad se vean las dos imágenes, pero una de ellas queda en una diminuta ventana. No es nada grave en todo caso: inevitable consecuencia de haber apostado fuerte por el juego asimétrico.



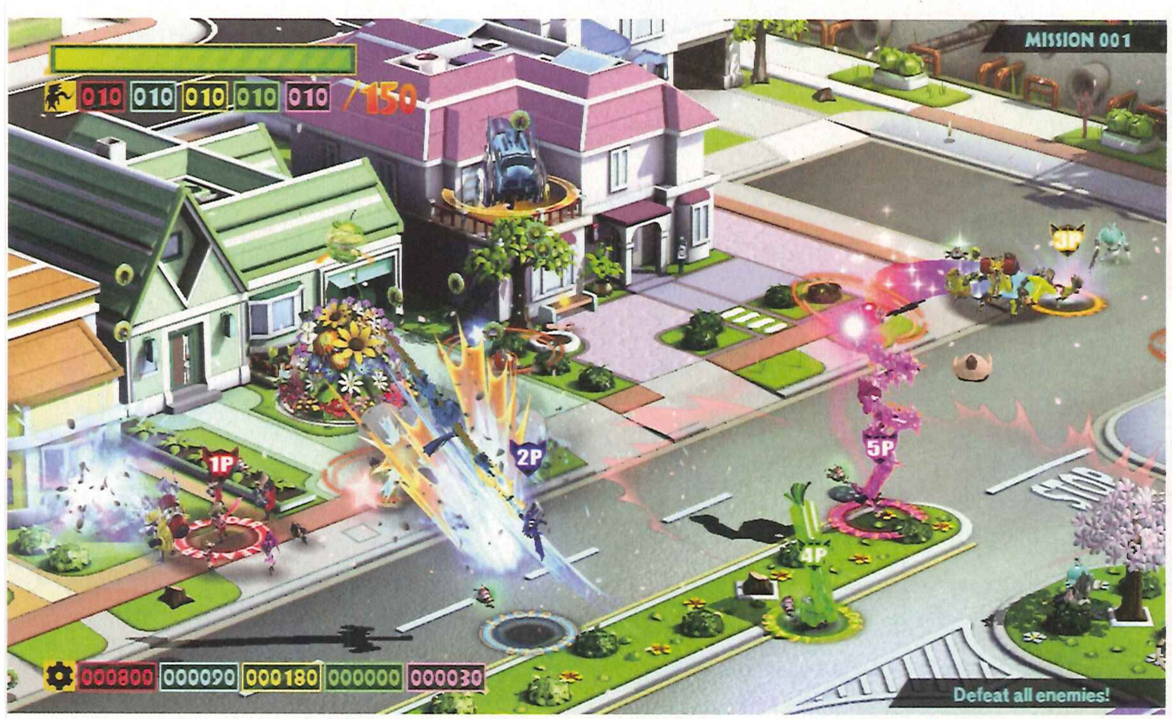
Un bastión de Wii U

Platinum Games es uno de los estudios más reputados del mundillo. Tras esta primera incursión, en 2014 verá la luz Bayonetta 2, otro título exclusivo para la consola.

Dura y dura, y se "rejuega"

La duración de la aventura ronda las **20 horas**, lo cual es mucho en los tiempos que corren. Cuando parece que la historia va a concluir, siempre pasa algo más que la amplía. Además, es **muy rejugable**, ya que te pica para mejorar las puntuaciones de cada misión. En cuanto a la dificultad, el juego es bastante asequible en los dos niveles más bajos, pero en el terce-

TRAS PIKMIN 3 Y NEW SUPER LUIGI U, Wii U SIGUE CON SU EXCELENTE RACHA



El modo Misiones Wonderful admite el cooperativo hasta para cinco personas, mediante el uso de mandos de Wii.


Los típicos robots mechas no faltan a la cita. Hay algunos combates a bordo de ellos, así como escenas de vuelo por el espacio.


La nave Virgin Victory también tiene su cuota de protagonismo. Podemos controlarla en varios niveles que están a caballo entre 2D y 2.5D.

Pensado para usar el gamepad

El uso del gamepad no se reduce a pintar figuras. A veces, al meternos en algunos edificios, se nos obliga a mirar en el gamepad para resolver pequeños puzles, de modo que la imagen televisiva "se queda fuera".







Los QTE, es decir las escenas "pregrabadas" en las que hay que realizar una determinada combinación de comandos, son muy frecuentes. Por lo general, no hay que pulsar botones, sino dibujar figuras geométricas.

ro ("normal"), el desafío crece. Para que nadie se frustre, las continuaciones son infinitas y nos dejan en el punto exacto donde hayamos muerto, aunque con una medalla de plástico como premio.

El argumento es notable, y a eso hay que añadir el carisma de todos los personajes: hasta los enemigos se hacen querer,dentro de un ecosistema simpático que provoca sonrisas a menudo.

Envoltorio de colores

El apartado gráfico se caracteriza por su **enorme colorido**. Pese a la gran cantidad de elementos en pantalla, todo se mueve con fluidez, con unos escenarios que resultan muy variados: un autobús en medio de una autovía, una pintoresca ciudad llena de rascacielos, una urbe submarina... Hay algunas cinemáticas, pero la mayoría de diálogos transcurren por medio de bocadillos acompañados de poses estandarizadas de los personajes.

SUS CASI 30 PODERES DAN LUGAR A UNA GRAN VARIEDAD DE SITUACIONES

La banda sonora es excelente, y ponen los pelos de punta el bestial tema principal y el que suena durante los enfrentamientos con los jefes. Es una lástima que las voces no se hayan doblado al español.

No hay ninguna duda: The Wonderful 101 se suma al largo historial de títulos especiales de Hideki Kamiya. Su original jugabilidad, el aprovechamiento del gamepad o el carisma de los personajes lo convierten en candidato a juego del año. Ya tardáis en agenciaros un antifaz con el que sumaros a Red, Blue, Green, Pink, Yellow, White, Black y compañía.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
El conjunto es una explosión continua de color, aunque a veces puede resultar un tanto caótico.

Diversión ★★★★
El desarrollo es tan variado como original y hace un uso excelente del Wii U GamePad.

Multijugador ★★☆☆
Hay cooperativo local para cinco en el modo Misiones Wonderful, pero no admite online.

Duración ★★★☆
Veinte largas horas, lo cual supone el doble que casi cualquier otro juego de acción de hoy en día.

Lo mejor y lo peor

Rebosa frescura y personalidad. Las hectofusiones, que dan pie a situaciones únicas.

A veces, el gamepad no reconoce bien los "dibujos". Las voces están en inglés.

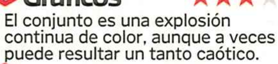
Nuestra opinión

Siempre hay espacio para la originalidad

El juego desborda personalidad por los cuatro costados. Su aprovechamiento del gamepad, el desarrollo de acción, el tono humorístico o la banda sonora lo convierten en otra maravilla que sumar al currículum de Kamiya.

Te gustará...

Más que...


Ninja Gaiden 3 Razor's Edge

Menos que...


Pikmin 3

Total

92

Wii U





Género **Plataformas**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1-5**
Precio **69,95 €**
http://rayman.ubi.com/



Argumento
Rayman, Globox y los Diminutos encuentran una serie de cuadros que los absorben a unos mundos mágicos. Debes saltar, correr y luchar para descubrir sus secretos.

Rayman Legends

Un plataformas digno de princesa y castillo.

Uno de los juegos que más esperábamos este año ha aterrizado en Wii U tras meses y meses de dificultades. Por fin hemos podido confirmar que es **el gran título de la temporada** y, seguramente, el que mejor utiliza las características del Gamepad. Las andanzas de Rayman nos son bastante familiares: comenzamos el viaje intentando rescatar a todos los diminutos de las diferentes pinturas de la galería. Están atrapados en unos cuadros que esconden misteriosos mundos que merece la pena rastrear a fondo.

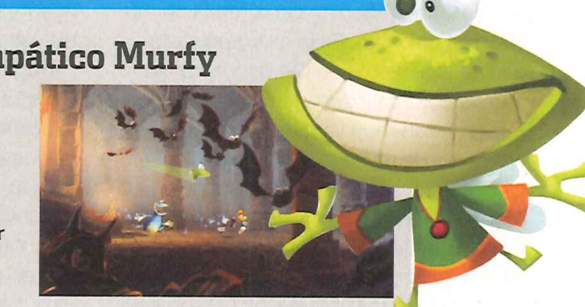
La versión más gratificante

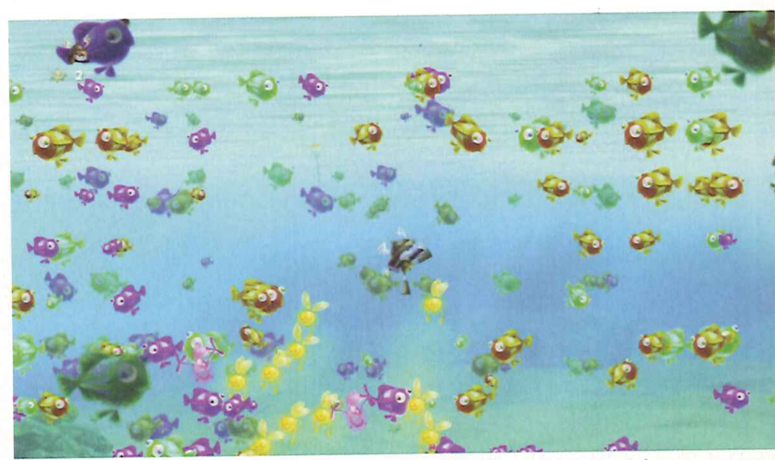
La mascota de Ubisoft lleva a sus espaldas cinco juegos y otros tantos spin-offs. Su **dieciocho cumpleaños** se celebra por todo lo alto con el título más completo de la saga, explotando todas sus posibilidades y convirtiéndolo en compra obligada. Si ponemos a su lado al rey fontanero de los plataformas, Rayman Legends es un **juego más acogedor que Super Mario Bros. U**, permitiendo cambios entre héroes y con la ausencia de un contador de vidas que imponga más presión. La **diversión y el ingenio de los niveles** que permiten liberar a Murfy pueden llegar a afectar negativamente al juego en solitario, principalmente porque en éste se pierde la gracia del juego asimétrico, que es una de las

EL DATO
Más de 120 niveles con diferentes héroes, aunque hay fases bien escondidas

Manejando al simpático Murfy

En la mayoría de niveles es posible liberar a Murfy y manejarlo en el pad. Con el dedo movemos a la rana-mosca para facilitarle (o no) las cosas a Rayman. Podemos hacer cosquillas a los enemigos y recoger lums mientras nuestro compañero se encarga de otra misión.





Los mundos acuáticos tienen miles de secretos. En algunos solo tendrás que recoger lums, pero otros serán una misión de espionaje en toda regla donde no pueden verte



Los simpáticos mariachis... no son tan majos. Estos enemigos son letales y basta un toque para reiniciar la sección. Una patada al ritmo de la música y problema resuelto.



En la cuerda floja

Controla los movimientos para no perder el equilibrio. Los deslizamientos y derrapes necesitan precisión.



Los mundos celestiales son muy bonitos. Merece la pena recorrerlos todo lo despacito que podamos para disfrutar del paisaje.



Las bestias del infierno no pueden faltar. Uno de los mundos está lleno de criaturas monstruosas que tendrás que evitar.

medallas que se cuelga Legends. Los niveles que permiten un cooperativo de hasta cinco jugadores le hacen lucir sus mejores galas. Este modo es, sin ninguna duda, la joya de la corona.

Grande en todos los sentidos

El sistema de dificultad no tiene nada que envidiar a otro clásico de la saga: Origins. Parece que, a nivel global, es ligeramente más fácil, pero esta afirmación tiene trampa: los **niveles principales pueden durarnos alrededor de 7 horas**, pero si decidimos abordar los opcionales y los mundos invadidos, la aventura puede llegar a complicarse mucho. Y hablando de complicaciones, los enemigos de la secuela espiritual de Rayman Origins han multiplicado su tamaño y su fuerza por tres. O cuatro. Esta vez vemos unos jefes finales gigantescos, con muy mala uva y poca paciencia; algo que sí tendremos que ejercitar nosotros. **Paciencia, coordinación, agilidad** con el mando y mucha astucia. Los checkpoints son bastante aleatorios y, aunque parezca que acaba una sección, puede que tu progreso no se haya guardado, así que necesitamos la mente muy despejada y pocos objetos punzantes cerca.

RAYMAN LUCHARÁ CON ENEMIGOS GIGANTESCOS. LE VENDRÁ BIEN UNA MANO EXTRA

Este Rayman puede llegar a ser frustrante, pero lo tenemos todo a favor para continuar. Si nos atascamos, podemos salir a la galería y probar los Challenges con jugadores de todo el mundo o jugar un partido de fútbol con nuestros amigos. La variedad de opciones nunca va

40 niveles de Rayman Origins...

...y en Wii U. Una de las opciones más atractivas de Legends es haber recuperado un montón de niveles del juego de Wii, que se caracterizaba por su gran dificultad. Ahora con el gamepad las cosas pueden cambiar para bien o para mal, según te manejes con la pantalla. Para desbloquearlos, a rascar un ticket.



Los universos principales se desbloquean según liberamos diminutos en otros mundos. A veces tendrás que repetir alguno.



➲**Con el cooperativo** podéis encargaros de diferentes enemigos. ¡Venga, no hay dolor!



➲**Cuando haya un cronómetro** de por medio, sigue adelante y no mires atrás.

Rayman en compañía

La mejor baza de Legends es poder jugar con amigos en la misma pantalla. Con 25 personajes por manejar tenemos juego y diversión para rato, pero sobre todo si estamos acompañados y nos peleamos por elegir héroe. Pero no solo tenemos la campaña: también podemos completar los retos diarios online con amigos y jugadores de todo el mundo y probar un nuevo fútbol.



➲**Sube en el ranking** online con desafíos diarios para competir durante horas.



➲**Kung Foot** es un minijuego ideado para jugar a un fútbol con hasta tres amigos.



Chicas guerreras

Y nunca mejor dicho. Todas tus compis femeninas son fieras guerreras listas para la acción. Libéralas dentro sus pinturas.

➲ a ser un problema y el tiempo de juego puede ser prácticamente infinito.

Atmósferas de ensueño

A lo largo del juego recogemos tickets que podemos rascar para ganar premios extra: lums, criaturas o diminutos de regalo. Las criaturas tienen su propia sala en la galería y cada día de juego nos ofrecen unas raciones extra de lums.

Recordad que los diferentes héroes que podemos manejar dependen de la cantidad de lums que ganemos, así que nos interesa estar bien servidos. Algunos de nuestros **personajes desbloqueables** visten atuendos nintenderos que conocemos muy bien. Además de estos disfraces, algunos niveles tienen la mala baba de convertirnos en un pato.



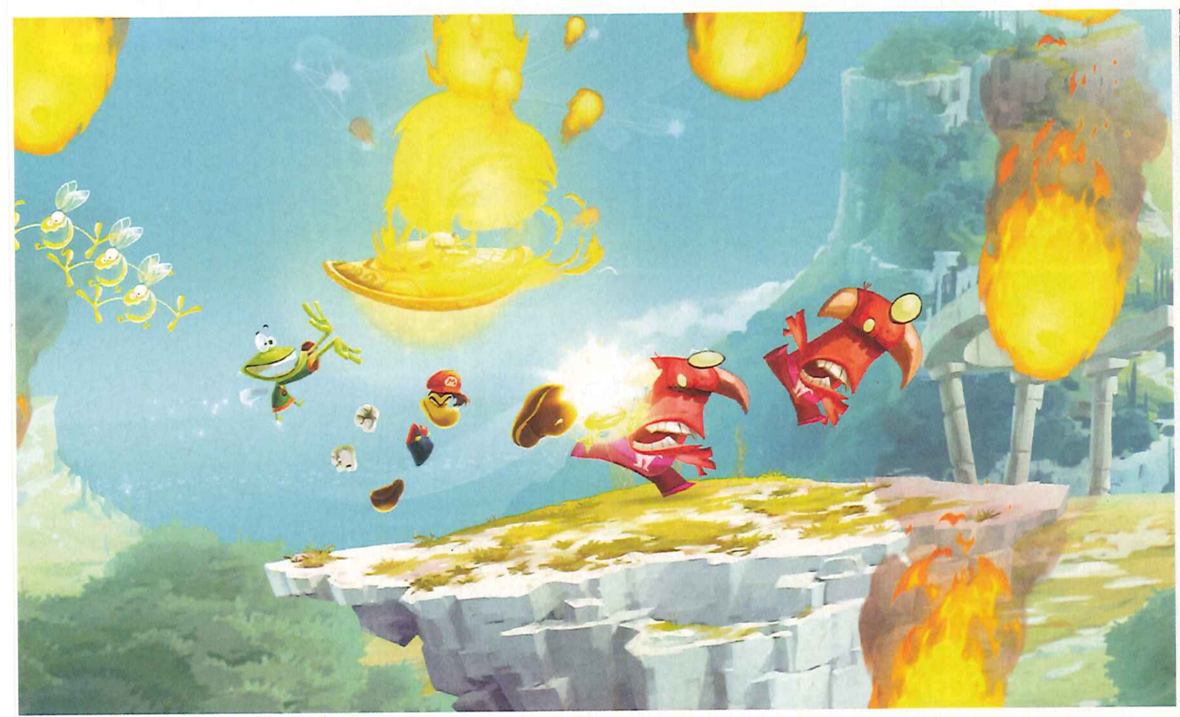
El potencial del Off-TV

Por supuesto, se puede jugar solo con el gamepad. Es una buena manera de ver todos los detalles del juego desde cerca.

Como ya sabíamos, **40 de los niveles de Rayman Origins** resucitan en Legends. Podemos volver a introducirnos en ellos aprovechando las características del gamepad de Wii U, lo que eleva el factor rejugable hasta el infinito. Y el de competitividad: siempre querréis mejorar vuestras puntuaciones. Al final de cada pantalla, tras hacer un recuento con todos los lums, diminutos y trofeos conseguidos, querréis "repetir nivel" voluntariamente y con una sonrisa.

La campaña está dividida en **seis mundos principales**, cada uno de ellos separado en varios submundos. Si tuviéramos que elegir uno, los espacios más impresionantes son los **acuáticos, llenos de**

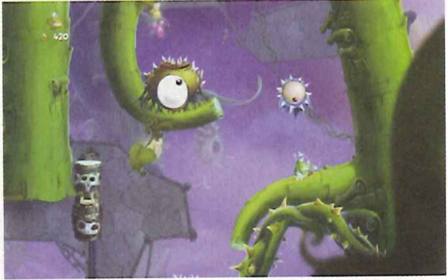
LEGENDS ES EL TÍTULO MÁS COMPLETO Y REDONDO DE LA SAGA HASTA LA FECHA



Mario y Luigi se han colado en Rayman. Podemos enfundar a los protas en los trajes más míticos de la historia de los juegos.



Utiliza a Murfy para mantener lejos a tus enemigos mientras huyes o para hacerles cosquillas mientras Rayman acaba con ellos.



Cuidado con las plataformas que aparecen en pantalla de vez en cuando. Algunas cobran vida y pueden haceros caer.

20.000 lums de viaje submarino

Los lums, equivalente de las monedas de los Mario, tienen vida propia y hay varios tipos. Los lums morados nos sirven para colgarnos de ellos y los amarillos vamos sumándolos para conseguir diferentes premios.







Murfy toma el papel protagonista en algunos niveles, como este en el que le usamos para lanzar piedras contra los temibles dragones que amenazan a Rayman.

cambios cromáticos y referencias a títulos como Splinter Cell, pero cada nivel de este Rayman es un cuadro viviente pintado con mucho mimo. Al igual que en el aspecto visual, la **música de Christoph Héral** no se queda atrás: ha creado una alegría infecciosa y mágica entre bosques, volcanes, ruinas y mares.

Pinceladas de música

Pero donde más brillan las mecánicas, la originalidad y la banda sonora de Rayman Legends es en los **niveles musicales** que tiene cada mundo principal. En ellos, las melodías cogen las riendas de estos universos y los convierten en la rama más memorable y frenética de este juego. Atacar gigantes o luchadores al ritmo de 'The Eye of the Tiger' en versión mariachi es algo que difícilmente olvidable. La paleta visual y sonora de nuestro héroe, unida a un cooperativo divertidísimo y un torbellino de ideas originales que parecen no tener fin, hacen que el último Rayman dispute el trono de los plataformas de este año con quien haga falta. Por ahora, ningún juego se le ha equiparado en el buen uso del gamepad. Lo nuevo de Ubisoft tiene **demasiadas virtudes** como para dejarlo pasar. Al fin y al cabo, nuestro otoño va a tener mucho más color gracias a él. Queremos que descubráis por vuestra cuenta sus maravillas y disfrutéis de su variedad como si estuvierais contemplando muchas obras de arte. **Es el más bonito de la saga, el más cuidado, el más vistoso... El más completo.**

EL FACTOR REJUGABLE ES INFINITO; COMO LA IDEA DE SUPERARSE

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Visualmente es alucinante. A nivel artístico, es lo mejor que se ha visto este año en un plataformas.

Diversión ★★★★
Cientos de mundos, personajes desbloqueables, muchos rincones secretos y originalidad total.

Multijugador ★★★
Genial cooperativo y juego asimétrico. Echamos en falta el juego online fuera de los Challenges.

Duración ★★★★
Gran número de niveles, opciones y secretos. Añadir los 40 mundos de Origins ha sido un acierto.

Lo mejor y lo peor

El juego asimétrico, diseño de los niveles, mundos musicales, los cooperativos...

Algo menos divertido si juegas solo. Ojalá hubieran añadido el juego online en la campaña.

Nuestra opinión

Rayman arrasa en su versión para Wii U

Es la culminación de la saga. Ha reforzado todos los puntos débiles de los Rayman y ha incluido un diseño irresistible y unos niveles musicales muy carismáticos. Un título difícil de olvidar y muy necesario en el nuevo catálogo.

Te gustará...

Más que... New Super Mario Bros. U (Wii U)



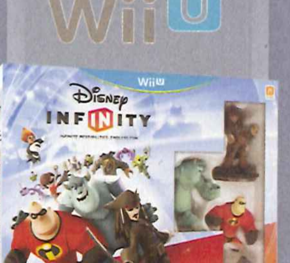
Menos que... Super Mario Galaxy 2 (Wii)

Total

94



Wii U







Género **Aventura**
Compañía **Disney**
Jugadores **1-4**
Precio **69,95 €**
infinity.disney.com



Argumento
Viaja a los mundos de Disney y encarna a tus personajes favoritos, que llegan al juego a través de sus figuras en la Base Infinity.

Disney Infinity

La compañía de Mickey Mouse está dispuesta a poner sus mejores cartas sobre la mesa para satisfacer a sus seguidores y triunfar en el mundo de los videojuegos





Cada aventura nos ofrece un argumento propio, con abundantes voces totalmente dobladas al castellano. La universidad de los Monstruos es uno de los escenarios.



Los Playsets incluyen sorpresas como la posibilidad de ponernos al timón de la Perla Negra. Además, el juego permite la opción de Off-TV para disfrutarlo en el gamepad.



Figuras conectadas

La Base Infinity tiene un cable USB para conectar a la consola, y en ella se pueden colocar figuras, Playsets y discos de poder.

Disney sabe que cuenta con muchas de las franquicias más queridas en todo el mundo, por lo que crear un juego como este era un paso lógico. Un ambicioso proyecto en el que podréis jugar con multitud de vuestros personajes favoritos, en algunos de los universos más memorables de los últimos tiempos.

Del juguete al juego

Las comparaciones con Skylanders son inevitables, ya que aquí también tenemos **figuras reales que son trasladadas al juego** al colocarlas sobre la bautizada como Base Infinity, que debe ir conectada a la consola por USB. Sin embargo, la estructura y desarrollo de este título difieren bastante de lo que hemos visto en la saga Skylanders. Disney Infinity está dividido en dos grandes ramas de posibilidades: por una parte, los Playsets, aventuras de unas 6 horas de duración cada una y ambientadas en reconocibles universos Disney. Y por otra parte está el **modo Toy Box**, en el que vosotros mismos podéis crear vuestros mundos eligiendo entre numerosos elementos, y compartirlos con otros usuarios gracias a sus posibilidades online. El juego viene en una gran caja, el Starter Pack, que trae consigo lo necesario para ir servido de abundantes contenidos desde el principio: además de la Base Infinity, se incluyen tres Playsets y sus respectivos protagonistas: Piratas del Caribe (Jack Sparrow), Monstruos University (Sulley) y Los Increíbles (Mr. Increíble).



Discos de poder

Estos objetos también pueden coleccionarse y colocarse en la Base Infinity para desbloquear habilidades y accesorios.

Mundos de Disney

Con estos contenidos ya se os pueden pasar volando más de 20 horas, pero una de las principales gracias del juego consiste en ampliar la experiencia con nuevos Playsets y personajes. Ya están a la venta las aventuras de Cars y El Llanero Solitario, y dentro de poco estará

Diferentes mundos

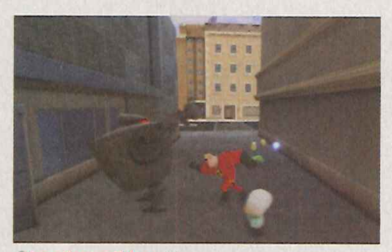
Cada mundo está diferenciado de los demás y cuenta con características y mecánicas propias, lo cual es un punto a su favor ya que le da un buen toque de variedad. Una de las cosas que nos gustan de Disney Infinity es poder jugar estas aventuras y el modo Toy Box en el orden que queramos, y alternarlos a nuestro gusto cuando nos apetece cambiar. ¡Es como tener varios juegos en uno! El desarrollo de todos los Playsets se basa en aceptar una serie de misiones que nos van encargando los distintos personajes, pero cada uno tiene sus propias reglas: los monstruos dan sustos, los piratas espadazos y disparos, los Increíbles se pelean a golpes con los robots, los Cars conducen, etc.



Monstruos University. Muchas de las misiones consisten en asustar con eficacia.



Piratas del Caribe. En la acción podemos usar espadas o armas de fuego.



Los Increíbles. Nos movemos en una gran ciudad repleta de enemigos.



Playsets

Además de los contenidos del pack inicial, hay también más mundos y personajes que se venden por separado, y van a seguir llegando muchos más durante los próximos meses. De momento tenéis los tres Playsets del Starter Pack, otros dos que se venden por separado, y más figuras adicionales. Os mostramos los principales packs, aunque también hay figuras que se venden sueltas.



Código secreto

Play Sets

Disco de Poder

Base Infinity

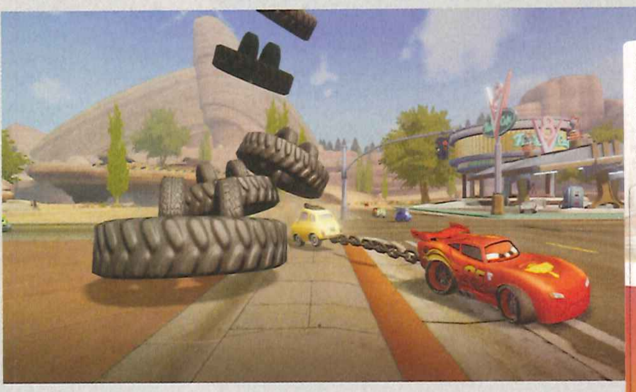
Figuras

Starter Pack

Incluye el juego, la Base Infinity, las tres figuras que veis aquí, sus respectivos Playsets, un Disco de Poder aleatorio y un código para desbloquear contenido online.

Pack Cars

Este pack, centrado en la conducción, incluye el Playset de Cars y dos de sus figuras: Rayo McQueen y Holley. También podéis adquirir por separado a Mate y Francesco.







Pack Llanero Solitario

La nueva película de los creadores de Piratas del Caribe y basada en esta mítica franquicia western también está representada con su propio set de juego.

Otros Packs

Si queréis complementar vuestro Starter Pack con figuras de sus tres mundos, estos packs son lo más recomendable. Así podréis sacar todo el provecho a los Playsets y jugar en cooperativo en cualquiera de ellos.



Pack Compañeros

Grandes personajes de sus franquicias: Elastigirl, Barbossa y Mike.



Pack Villanos

Si queréis probar a ser los malos, aquí también tenéis uno para cada mundo de los tres iniciales.

Modo Toy Box

A medida que juguéis en los Playsets, iréis encontrando todo tipo de elementos que luego podréis usar en el modo Toy Box. Este modo permite una gran libertad para construir nuestros propios mundos con los objetos que desbloqueemos y compartirlos online con todo el mundo. Es un puntazo diseñar estos mundos y potenciar nuestra creatividad con un montón de opciones y elementos Disney. Además, a diferencia de las aventuras de los Playsets, en el modo Toy Box podéis usar cualquier personaje con total libertad, y jugar online hasta 4 jugadores simultáneos. Y al mismo estilo de Mario Kart Wii, las partidas online pueden incluir a dos jugadores de una misma consola: tanto el GamePad como el wiimote + nunchuk son compatibles en el juego.

Las aventuras de los Playsets están repletas de cápsulas con elementos que podemos usar en Toy Box.

En el modo Toy Box podemos utilizar los elementos que desbloqueemos para diseñar un mundo.

Colocar los elementos es sencillo e intuitivo, ¡así que dad rienda suelta a vuestra imaginación!

también disponible la de Toy Story. Salta a la vista que por ahora se están centrando en universos basados tanto en películas de Pixar como en filmes de carne y hueso, aunque estos últimos están adaptados a una estética de animación con bastante acierto. ¿Veremos en el futuro Playsets basados en clásicos del tipo de Aladdin o El Rey León? El tiempo dirá. Eso sí, de momento irán llegando también figuras sueltas de otras franquicias como **Rompe Ralph, Phineas y Ferb, y Pesadilla Antes de Navidad**, entre otros. En principio estos personajes sólo podrán usarse en el modo Toy Box, ya que es importante señalar que los Playsets sólo son compatibles con figuras de su mismo universo.

El multijugador

El juego incluye **muy buenas opciones multijugador**: las aventuras de los Playsets se pueden jugar en cooperativo a pantalla partida, y el modo Toy Box se puede disfrutar online con hasta 4 jugadores. Sin embargo, un punto en contra es que necesitaréis adquirir figuras adicionales para el cooperativo de los Playsets, ya que el Starter Pack sólo incluye una figura para cada universo. En cualquier caso, el juego ofrece bastante en su pack inicial, y aunque saldrán muchos contenidos adicionales no es necesario comprarlos todos: podéis elegir vuestras aventuras y personajes favoritos, entre una amplia gama que se irá extendiendo hasta el infinito y...

LOS PLAYSETS SÓLO SON COMPATIBLES CON FIGURAS DE SU MISMO UNIVERSO



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
La estética es una mezcla de formas de dibujos animados y juguete con todo el espíritu Disney.

Diversión ★★★☆
Los fans de Disney, especialmente los más jóvenes, disfrutarán a raudales con este juego.

Multijugador ★★★★
Sus opciones multijugador divierten mucho, aunque hace falta más figuras para el cooperativo local.

Duración ★★★★
El Starter Pack ofrece suficientes contenidos para pasar un montón de horas jugando.

Lo mejor y lo peor

Su elenco de personajes y universos, y la invitación a la creatividad del modo Toy Box.

El cooperativo a pantalla partida de los Playsets requiere adquirir figuras adicionales.

Nuestra opinión

Una agradable experiencia Disney

Las aventuras de los Playsets son sencillas, pero divierten y son diferentes entre ellas, lo cual aporta variedad. El modo Toy Box, por su parte, puede daros todas las horas que estéis dispuestos a divertiros con él.

Te gustará...

Más que... Disney Universe (Wii)

Menos que... LEGO City Undercover

Total

84

EL DATO
Fisher utiliza un karambit, un cuchillo curvo tomado de las artes marciales de Indonesia

Wii U





Género **Aventura**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1-8**
Precio **59,95 €**
splintercell.ubi.com



Argumento

El agente Sam Fisher, al frente de la organización 4th Echelon, se enfrenta a un grupo terrorista, conocido como los Ingenieros, para proteger objetivos por todo el mundo.

Splinter Cell Blacklist

Fisher es más efectivo gamepad en mano

Sam Fisher ha evolucionado, desde que jugamos sus primeras aventuras en Gamecube. Este ex agente de la NSA se ha convertido en una herramienta quirúrgica; un soldado capaz de **internarse en territorio hostil y llevar a cabo operaciones de rescate**, eliminación, desactivación de explosivos... sin ser descubierto. Y en esta ocasión, actúa con el respaldo de Anna Grimsdottir como enlace en base, Charlie Cole como ingeniero e **Isaac Briggs como apoyo sobre el terreno.** Juntos se van a enfrentar a una campaña profunda y compleja, que se apoya sobre un argumento "made in Tom Clancy" que crece en intensidad (y guarda algunas sorpresas para los veteranos de la saga). Podemos afrontar cada misión de tres formas distintas: **modo fantasma, en que prima la infiltración,** asalto (avanzamos por la fuerza de las armas) y modo pantera, que nos premia por realizar ejecuciones silenciosas. Con las recompensas obtenidas en cada nivel, compraremos armas en el mercado negro, modificaremos el equipo y añadiremos funciones a nuestro cuartel volador: el Paladín.

Operando desde el aire

El Paladín es un avión C 147-B que nos sirve como centro de operaciones y desde donde podemos hablar con la tripulación o escoger nuestra siguiente misión.



Utiliza el gamepad como arma

El mando nos permite controlar gadgets como el trirrotor gracias a su sensor de movimientos, cambiar de arma con controles táctiles o ver por la pantalla lo mismo que a través de una cámara espía. También podemos jugar en modo Off-TV, sin usar el televisor.





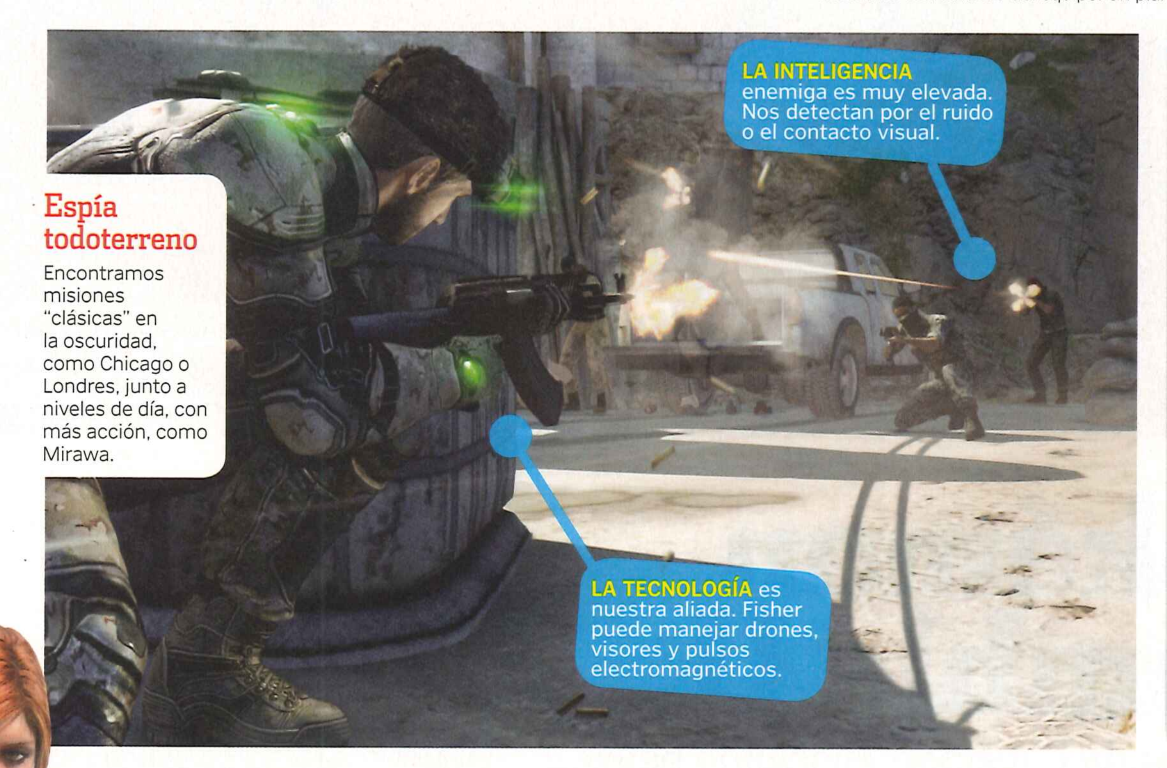




Killing in motion. Podemos seleccionar una serie de objetivos y eliminarlos de forma automática, casi como una coreografía. Esta acción está limitada.



A bordo del Paladín, mejoramos nuestro equipo, escogemos nuestra siguiente misión y hablamos con el resto del equipo. Un planteamiento similar a la saga Mass Effect.

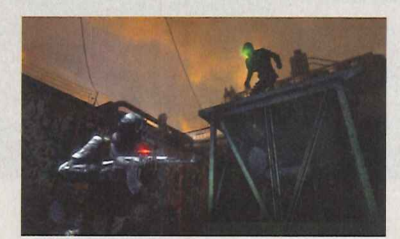


Espía todoterreno

Encontramos misiones "clásicas" en la oscuridad, como Chicago o Londres, junto a niveles de día, con más acción, como Mirawa.

Espía vs mercenario

El modo online enfrenta a dos equipos de 4 jugadores. Los espías juegan en tercera persona, y pueden utilizar los mismos gadgets y movimientos de Fisher en la campaña. Los mercenarios juegan en primera persona.





En este sentido Splinter Cell Blacklist está diseñado como **Mass Effect**, aunque los elementos de rol no tienen tanta profundidad. Además de mejorar el equipo a bordo, podemos escoger si jugaremos una misión de la campaña, uno de los 14 escenarios cooperativos o nos enfrentaremos en el online.

Un multijugador de alta intensidad

Aunque que la versión de Wii U **sólo cuenta con multijugador online** (no hay modos locales a pantalla partida) la verdad es que su oferta es impresionante. Podemos sumergirnos en **partidas 4 vs 4** en que los mercenarios (en primera persona) cazan a los espías, o enfrentarnos a oleadas de enemigos, sin dejar a un lado los **niveles cooperativos**, protagonizados por Sam Fisher e Isaac Briggs, que están **perfectamente integrados en la campaña**.

PODEMOS JUGAR CADA MISIÓN DE TRES MODOS: FANTASMA, PANTERA Y ASALTO

En general, la **experiencia es muy intensa**, aunque el diseño de algunos niveles "repite" lo que ya hemos visto en las primeras entregas, y en algunos casos nos obliga a recurrir al sistema de ensayo y error. En lo que respecta al apartado técnico, el motor Unreal Engine 3 da lo mejor de sí en los efectos de luz, pero algunos modelos (en particular los centinelas enemigos) se repiten y se quedan cortos de detalle.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Los efectos de luz y el diseño de niveles es estupendo, pero los modelos de los enemigos flojean.

Diversión ★★★☆
Recupera el estilo de la saga, con un argumento sólido y momentos muy emocionantes.

Multijugador ★★★★
14 misiones cooperativas y modo espías contra mercenarios... aunque no hay multijugador local.

Duración ★★★☆
La campaña ronda las 12 horas, y se multiplica gracias a los modos multijugador online.

Lo mejor y lo peor

La integración de la campaña, las misiones secundarias y el modo multijugador.

Algunos niveles recurren al ensayo y error. Técnicamente justito.

Nuestra opinión

Un viejo espía que aprende nuevos trucos

Sam Fisher recoge lo mejor de la infiltración tradicional, con nuevos modos multijugador, un estilo más fluido y localizaciones muy variadas. El motor gráfico Unreal 3 comienza a mostrar síntomas de agotamiento.

Te gustará...

Más que... Resident Evil Revelations

Menos que... Batman Arkham City

Total

85

Nintendo eShop



Descargas WiiU



Género **Acción**
Compañía **Pokémon**
Jugadores **1-4**
Precio **14,99 €**
pokemonrumble.com



Argumento
Después de un percance, los juguetes Pokémon se pierden, y juntos deberán encontrar el camino de vuelta a la juguetería.

Pokémon Rumble U

Montones de Pokémon buscando pelea...

Tras aparecer en Wii y 3DS, la subsaga Rumble aterriza en Wii U en un título **exclusivamente digital**. De esta forma vuelve a sus orígenes (el primero salió sólo en WiiWare), y se aleja un poco del camino más ambicioso que tomó en la portátil, donde sí fue lanzado también en formato físico y con un desarrollo más enfocado a la aventura.

Acción directa y sencilla

Sin embargo, Pokémon Rumble U apuesta por una **acción simplificada** al máximo y en escenarios muy reducidos. El juego está pensado para la **experiencia multijugador**, ya que jugamos en equipos de cuatro Pokémon que pueden ser controlados por jugadores con gamepad y wiimote, aunque si no llegamos a ese número la CPU se encarga de controlar al resto de miembros de nuestro bando. Por lo tanto, es posible disfrutar del título en solitario, aunque es más divertido hacerlo en compañía. En cualquier caso, la mecánica de combate es muy sencilla: nuestro equipo se enfrenta a hordas de Pokémon enemigos, y alternamos dos botones para atacar: con cada uno podemos ejecutar un ataque clásico del Pokémon en cuestión. Además, y pese a la simplicidad de su jugabilidad, se mantiene el sistema de fortalezas y debilidades clásico del universo Pokémon, lo cual añade un toque

EL DATO
Ambrella, los creadores del juego, firman Pokémon Dash y My Pokémon Ranch

Toca el gamepad... ¡y destruye!

La pantalla del gamepad muestra toda la acción de la pantalla, así que es posible jugar en modo Off-TV, sin necesidad de usar la televisión. Además, uno de los ataques más contundentes se realiza tocando a los enemigos en la pantalla para lanzarles explosivos.





➲**Antes de cada nivel** podéis seleccionar a los cuatro Pokémon que participarán. En el transcurso de los niveles es posible obtener nuevos Pokémon para vuestra plantilla.



➲**Los Pokémon con sobrenombre** solo se pueden conseguir introduciendo su contraseña en el menú. Ya han salido unas cuantas: Eelektross (50958047), Piplup (66972109)...



Combate de Pokémon

Los pequeños escenarios del juego se convierten en encarnizados y multitudinarios combates con todo tipo de Pokémon.

¿Quién es mejor?

Al final de cada nivel, los cuatro jugadores (ya sean todos humanos o también controlados por CPU) reciben puntos en función de sus hazañas en combate. ¿Podrás ganarte el respeto como el tipo más valioso del equipo?



de profundidad. Así, si un nivel se os resiste podréis escoger a los Pokémon apropiados con los que realizar ataques efectivos, por ejemplo de agua contra una criatura de tipo fuego.

Los 649 Pokémon

Uno de los puntos fuertes de Rumble U es que podéis reclutar y controlar a los 649 Pokémon de todas las generaciones (sin contar los de X e Y), por primera vez en alta definición aunque con la estética de juguete característica de Rumble. En cada nivel podéis recoger cápsulas con nuevos Pokémon, y luego escoger entre toda la plantilla que hayáis reunido. Además, también podéis **desbloquear Pokémon específicos** mediante contraseñas e incluso con juguetes reales que pueden ser leídos por el sensor NFC del gamepad, aunque de momento no están trazados los planes para distribuir estas figuras. En cuanto a los objetivos de los niveles, en la mayoría el reto consiste simplemente en derrotar a todos los rivales hasta que aparece un jefe final en forma de Pokémon gigante al que también hay que derrotar (a veces con límite de tiempo), aunque en algunos niveles la misión es defender un fortín de los ataques enemigos. Sin embargo, cada nivel cuenta también con una serie de objetivos opcionales, como por ejemplo realizar un combo con un número mínimo de golpes o usar a un Pokémon de un tipo específico, que son los que incentivan a rejugarlo para obtener el 100%.

¡FLIPA! SE PUEDE CONTROLAR A LOS 649 POKÉMON, POR PRIMERA VEZ EN ALTA DEFINICIÓN

➲ Puntuaciones

Valoraciones

➲ Gráficos ★★☆☆☆
El primer Pokémon en alta definición es bonito pero no impresiona. Mola ver todos los Pokémon en HD.

➲ Diversión ★★☆☆☆
Puede divertir en partidas cortas, pero pronto se hace demasiado simple y repetitivo.

➲ Multijugador ★★★☆☆
Jugar en compañía es lo más recomendable para explotar la diversión que puede ofrecer el juego.

➲ Duración ★★★☆☆
Si cumplís sólo los objetivos principales lo terminaréis pronto, pero conseguir el 100% da para mucho.

Lo mejor y lo peor

☺ Jugar en compañía. Niveles rejugables. Poder controlar a los 649 Pokémon.

☹ Simplón y repetitivo. No sabemos si llegarán a España las figuras con tecnología NFC.

Nuestra opinión

Para fans en busca de acción sencilla

Pokémon Rumble U está pensado para amantes de Pokémon que quieran un juego con el que pasárselo bien peleando sin muchas pretensiones con sus criaturas favoritas, y a ser posible en compañía.

Te gustará...

Más que...



The Walking Dead: Survival Instinct

Menos que...

The Wonderful 101

Total

70

NINTENDO 3DS



Género **RPG**
Compañía **Atlus**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
atlus.com/etrian4

Argumento
Dicen que quien encuentre el mítico árbol Yggdrasil hallará el paraíso eterno. ¿Será tu equipo de aventureros el que descubra la verdad tras esta leyenda?



DESCÁRGATE
la demo de la eShop



Etrian Odyssey IV
Legend of the Titan

Los juegos de rol anteriores han sido un entrenamiento...

Aunque no sea popular entre el gran público, la saga Etrian Odyssey se ha ganado **un merecido prestigio** entre los roleros. Tanto, que a pesar de ser un RPG difícil y poco espectacular, Namco Bandai lo ha traído a España... **en inglés, eso sí**. Pero lo más importante es que estamos ante un juego de rol profundísimo que aquellos a los que les gusta currarse cada combate van a disfrutar...

Héroes de verdad

El juego comienza en la ciudad de **Tharsis**, cuando su gobernante decide premiar a los aventureros que encuentren el árbol Yggdrasil, una puerta al paraíso eterno. Tu primera tarea es **formar un equipo**: hay siete clases de personaje y, aunque puedes elegir entre cuatro "looks" predibujados por cada una y después bautizar a tu nuevo héroe, los valores de salida de todos los personajes de una misma clase son iguales. Después, eliges 5 héroes entre todos los que hayas creado (un máximo de 30) y te lanzas **a explorar la primera mazmorra**. Cada una es un laberinto por el que avanzas casilla a casilla, contemplando el escenario en vista subjetiva... En estos laberintos afrontas **dos tipos de combates**, siempre por turnos: los aleatorios



Un saga táctil

Etrian Odyssey tiene **3 entregas en DS,** pero en Europa solo salió la primera. Atlus prepara un remake de la misma para 3DS: **Etrian Odyssey Untold The Millenium Girl.**

Tú creas tu equipo de aventureros

Empiezas formando un equipo de héroes: puedes crear hasta 30 personajes de 6 clases diferentes, y luego seleccionas cinco de ellos para explorar. Según suben de nivel puedes equiparlos, elegir su evolución, especializarlos en subclases... Son complemente personalizables.









Etrian Odyssey IV es un RPG a la antigua usanza, en el que te mides a criaturas muy poderosas y debes cuidar de que tu equipo sea equilibrado y esté bien pertrechado.



Por el mapa general del juego nos movemos en un barco volador. También nos desplazamos casilla a casilla y libramos combates no aleatorios con monstruos.



LOS INDICADORES señalan la cercanía de monstruos y la hora del día (los hay más fuertes de día o de noche).

A LOS MONSTRUOS normales nos enfrentamos en luchas aleatorias. Pero a los más poderosos los ves y puedes evitarlos...

Dentro de la mazmorra

La exploración de las mazmorras es en vista subjetiva. En ellas libramos combates por turnos, recogemos materiales, encontramos tesoros....

Crea a tus héroes

En el modo de juego normal, tú te dibujas tu mapa: a medida que avanzas se colorean las casillas de la pantalla táctil, y tu añades caminos, paredes, puertas y todo tipo de indicaciones para cuando vuelvas a la mazmorra.



contra enemigos normales y otros contra criaturas más poderosas, que ves moverse por los escenarios y que, cuando llegas a una nueva zona, es conveniente evitar: lo normal es que de primeras te hagan pedazos. Y es que la gracia de Etrian Odyssey IV es que **su dificultad es alta**. De hecho, al principio del juego puedes elegir un modo de dificultad Casual, pero no te lo recomendamos porque se pierde parte del atractivo del reto. En el modo normal hay que avanzar con cuidado y **mejorar cada detalle del equipo:** conseguir materiales para nuevas armas, comprar equipo, hacerles evolucionar adecuadamente... Y esa dificultad hace que sientas como tuya cada victoria.

Sin concesión al espectáculo

Aunque el juego sea difícil, esto no significa que sea complejo de manejar. Atlus ha triunfado con un sistema de **menús bastante intuitivo** y, además, añadiendo nuevos elementos al desarrollo poco o poco, haciendo un juego de rol puro accesible para nuevos jugadores.

ES DIFÍCIL, PERO NO COMPLICADO: FÁCIL DE MANEJAR... Y DIFÍCIL DE DOMINAR

Eso sí, el ejercicio del rol clásico va más allá del desarrollo y alcanza el apartado técnico: los escenarios de las mazmorras son sencillísimos, y **la ciudad no es un escenario como tal**, sino que solo nos movemos por menús... Esto restará atractivo al juego de cara a muchos. Pero si eres un rolero de pro y quieres una aventura profunda, larga y con muchas misiones secundarias, Etrain Odyssey te va a encantar... si sabes inglés.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Escenarios sencillísimos, enemigos bien modelados y un bonito (pero estático) diseño de los protas.

Diversión ★★★☆☆
En el modo de dificultad normal es un RPG puro apasionante, que exige avanzar con sumo cuidado.

Multijugador NO TIENE
Una pena, pero al menos puedes intercambiar personajes con otros jugadores mediante StreetPass.

Duración ★★★★
En dificultad normal, 50 horas si eres muy bueno. Si no, ve sumando... por decenas.

Lo mejor y lo peor

😊 Tú creas tu equipo y te curras cada batalla, así que sientes como tuya cada victoria.

☹ Que llega en inglés, claro. Y su sencillez gráfica puede echar para atrás a algunos.

Nuestra opinión

Dejándote la piel en cada mazmorra

Etrian Odyssey IV actualiza con brillantez la mecánica de los "dungeon crawler" más clásicos, y nos reta a explorar, preparar a nuestro equipo y luchar con inteligencia. Es difícil, sí, pero también satisfactorio.

Te gustará...

Más que...
Tales of the Abbys

Menos que...



Mario & Luigi Dream Team Bros

Total

85

Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





J. CARLOS GARCÍA

1. Animal Crossing New Leaf
2. Rayman Legends
3. DKC Returns 3D
4. Pikmin 3
5. Star Wars Pinball





LAURA GOMEZ

1. Animal Crossing New Leaf
2. The Wonderful 101
3. Rayman Legends
4. Luigi's Mansion 2
5. DKC Returns 3D





ROBERTO ANDERSON

1. Fire Emblem Awakening
2. Wonderful 101
3. Rayman Legends
4. Mario & Luigi Dream Team
5. Disney Infinity

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Boom Street	230	81
Call of Duty Black Ops	234	92
Carnival Salvaje Oeste 3D	234	75
Cars 2	224	80
Conduit 2	222	88
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Disney Universe	228	84
Donkey Kong Country Returns	218	44
Football Up (WiiWare)	231	79
Goldeneye 007	217	93
Guitar Hero Warriors of Rock	216	91
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**

El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.

Nombre	Número	Nota
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
Just Dance 4	241	78
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K12	230	85
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Pokémon Rumble (WiiWare)	230	88
Poképark 2	233	70
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Sengoku Basara	216	81
Shaun White Skateboarding	217	82
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Super Mario Galaxy 2	**212**	**100**

El mejor juego de plataformas 3D jamás creado. Mario explora planetas llenos de secretos, saltando, peleando, transformándose... Magistral.

Nombre	Número	Nota
Super Pokémon Rumble	230	77
Vampire Crystals (WiiWare)	244	86
Virtua Tennis 4	222	83
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90
Zelda Skyward Sword	**229**	**99**

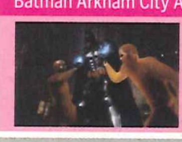


El Zelda más grande y profundo, que además narra el origen de la saga. El mando y el nuchuck son tu espada y tu escudo en esta obra maestra.

Wii U

The Wonderful 101 y Rayman abren una temporada de grandes juegos.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	246	79
Assassin's Creed III	242	89
Batman Arkham City Armoured Ed.	**242**	**90**



Recorre el barrio-prisión de Arkham combatiendo villanos en una aventura de acción sublime que refleja cada detalle del universo Batman.

Nombre	Número	Nota
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Chasing Aurora	243	79
Cloudberry Kingdom (eShop)	251	84
Darksiders II	242	90
Disney Infinity	252	84
Ducktales	251	89
Earthbound (eShop)	251	92
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
FIFA 13	242	91
Fist of The North Star (eShop)	245	72
Game & Wario	249	80
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 4	243	80
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
LEGO City Undercover	**246**	**91**

Convertido en el agente Chase McCain, patrulla LEGO City pilotando más de 100 vehículos y supera divertidas misiones de acción y saltos.

Nombre	Número	Nota
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Monster Hunter 3 Ultimate	**246**	**92**



Crea a tu personaje y lánzate a cazar las bestias gigantes más peligrosas solo, junto a otros 3 jugadores en modo online... o en conexión con 3DS.

Nombre	Número	Nota
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
New Super Luigi U	250	85
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**



Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.

Nombre	Número	Nota
Ninja Gaiden III Razor's Edge	243	70
Nintendo Land	242	90
Pikmin 3	**250**	**93**



Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.

Nombre	Número	Nota
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends	**252**	**94**



Es sin duda el juego más redondo y completo de Rayman. Y cuando lo termines, querrás jugarlo todavía más: su factor rejugable es infinito.

Nombre	Número	Nota
Rayman Legends Challenges App	248	83
Resident Evil Revelations HD	248	82
Sniper Elite V2	249	72
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Star Wars Pinball	251	81
Tank, Tank, Tank!	244	70
The Cave (eShop)	245	80
The Wonderful 101	**252**	**92**

Podríamos decir que es de kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.

Nombre	Número	Nota
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Vengadores Batalla por la Tierra	245	71
Zombi U	242	85

Nuevas entradas del mes

- **Rayman Legends, obra cumbre de los saltos en Wii U.**
- Etrian Oddisey IV, o como el rol puro conquista 3DS.
- **The Wonderful 101, el fruto del genio de Platinum.**
- Disney Infinity: así es el juego 'icono' de Disney.
- **Pokémon Rumble U: combate Pokémon en Wii U.**

3DS



A la espera de la llegada del otoño, entretente con Etrian Oddisey IV.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	**249**	**93**
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones		
Art of Balance Touch! (eShop)	237	75
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Driver Renegade 3D	227	73
Dual Pen Sports	227	66
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**
 Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Freakyforms Deluxe	238	72
Gunman Clive (eShop)	244	75
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Mass Attack (DS)	228	90
Kingdom Hearts 3D	238	89
Kokuga (eShop)	251	82

Nombre	Número	Nota
LEGO Batman 2	238	77
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Piratas del Caribe	223	80
Let's Golf 3D	227	60
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Lost Town The Jungle (eShop)	241	70
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	**230**	**96**
Imprescindibles las carreras más competidas que nunca de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario & Donkey Kong (eShop)	249	82
Mario & Luigi Dream Team Bros	**250**	**92**
 Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
Nightsky (eShop)	246	71
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Paper Mario Sticker Stars	242	93
PES 2013 3DS	243	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Plantas contra Zombis (DSi Ware)	230	86
Pokémon Av. entre las Teclas (DS)	239	75
Pokémon Blanca 2 y Negra 2 (DS)	240	96

Nombre	Número	Nota
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90
Pr. Layton Llamada Espectro (DS)	229	90
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Shinobi	229	78
Solatorobo (DS)	225	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
Urban Champion (3D Classic)	234	70
Virtue's Last Reward	**246**	**88**
Nueve personajes encerrados en un misterioso escenario intentan escapar. Tú eres uno de ellos... y no puedes fiarte de nadie en esta mezcla inquietante de juego de puzles y novela interactiva.		
VVVVVV (eShop)	236	90
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda Ocarina of Time 3D	**224**	**96**
 Remake en 3D del que muchos aún consideran el mejor juego de la historia. Una inmensa y profundísima aventura llena de épica. Cabalgar sobre Epona por los campos de Hyrule es algo más		
Zelda Oracle (eShop)	250	85

TOP 10 JUEGOS MULTIJUGADOR


1 Rayman Legends (Wii U)


2 Mario Kart 7 (3DS)

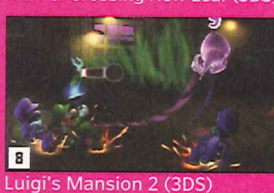

3 Monster Hunter 3 (Wii / 3DS)


4 New S. Mario Bros. U (Wii U)

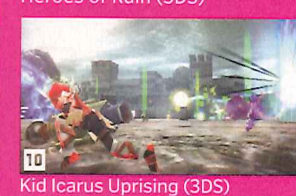

5 Nintendo Land (Wii U)


6 Trine 2 (Wii U eShop)


7 Animal Crossing New Leaf (3DS)


8 Luigi's Mansion 2 (3DS)


9 Heroes of Ruin (3DS)


10 Kid Icarus Uprising (3DS)

La Leyenda de Ganon

Conoces mi destino. A pesar de que me lo has impedido muchas veces, y en muchas épocas distintas, la Trifuerza será mía, y con ella el poder absoluto. Yo soy Ganon... y esta es mi historia.

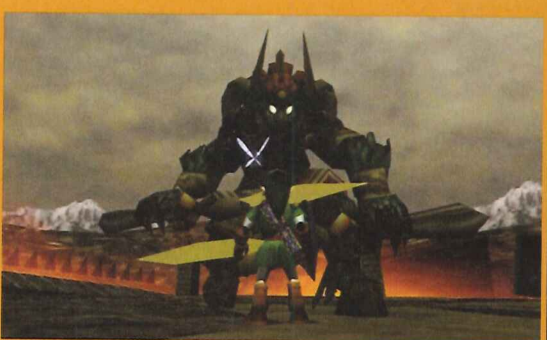
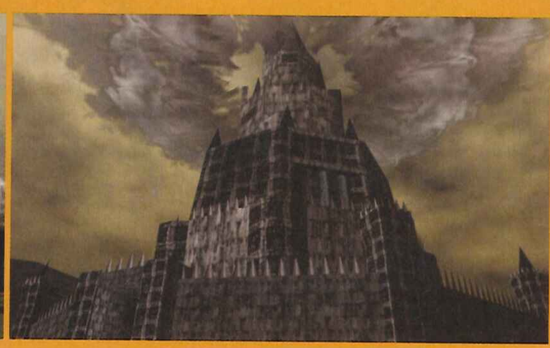
El origen del mal




Zelda Skyward Sword

El Caos lo era cuando la diosas Din, Nayru y Farore, crearon el mundo...

Empezaré presentándome. En aquel tiempo se me conocía como **el Heraldo de la Muerte**. Arrasé la tierra en busca de la Trifuerza, pero **La Diosa Hylia**, cobardemente, la escondió elevando la tierra a los cielos y de esa forma consiguió aprisionarme. Pasó tanto tiempo que **esta historia se hizo leyenda**. Una eternidad encerrado, odiando todo lo divino. El sello que me mantenía cautivo empezó a debilitarse y **la Diosa se reencarnó en una niña llamada Zelda.** Tenía que vengarme. Ese chiflado de **Grahim** y un ejército de mis demoníacos súbditos consiguió capturarla y llevar a cabo el ritual para que yo resucitase como **El Heraldo**. Pero ese joven, **el caballero de la Diosa,** osó levantar su espada ante mí. Ese humano... esa espada... no eran como el resto. Me venció. Pero **nunca escapará de mi odio**... ni de mi maldición. Le condené a una lucha sin fin, juré que nunca dejaría de perseguir a aquellos que llevasen la sangre de la Diosa y el alma del héroe que osó vencerme.

Ocarina of Time

Mucho tiempo, cuando esas tierras ya eran conocidas como Hyrule...

Me reencarné en **Ganondorf, Rey Gerudo**. Mi destino, nacer hombre en una raza de mujeres, era el poder. La Trifuerza estaba oculta en **el Reino Sagrado**, y para entrar necesitaba las tres **Piedras Espirituales**, pero las tribus **Kokiri, Goron y Zora** se negaron a entregármelas. Mi posición política me ayudó a ganarme la confianza del Rey de Hyrule. Durante una de mis falsas reverencias, vi a través de una ventana a un joven de verdes ropajes. Sería clave en mi malévolo plan. Lancé un ataque sobre el Castillo de Hyrule, pero Zelda y esa Sheikah llamada Impa escaparon con la Ocarina del Tiempo. El joven de verde abrió todas las puertas **al Reino Sagrado**. Cuando levantó la Espada Maestra, aproveché para invadirlo y hacerme con **la Trifuerza del Poder**. Devasté Hyrule con mi ejército demoniaco. Al fin, logré enfrentarme a la **princesa**, portadora de **la Trifuerza de la Sabiduría**, y al joven héroe, en cuyo interior habitaba **la Trifuerza del Valor**. Esa batalla decidiría el destino de Hyrule.... hasta el punto de que el tiempo se rompió en tres líneas diferentes.



Línea temporal 1: Ganon vence a Link al final de Ocarina of Time.

La caída de Hyrule y el último héroe

A Link to the Past

Yo, Ganon, maté al Héroe del Tiempo. Y entonces...

¿Quién se creía ese mocoso? Nadie puede acabar con **el Gran Rey Malvado**. Lo aplasté como a un Chuchu y me hice con **la Trifuerza al completo**. Con su poder, me convertí en **Ganon, el Rey Demonio**. Ni los malditos Siete Sabios podían destruirme... pero consiguieron **encerrarme en el Reino Sagrado**. Hyrule vivió épocas de calma... antes de la tormenta. Porque la Trifuerza acaba provocando guerras por su control, como la conocida como guerra del Encarcelamiento. Mientras, yo corrompí desde dentro el mismísimo Reino Sagrado, lo convertí en el Reino Oscuro. Mi reino. Y usé **un álter ego, Agahnim**, para asesinar al por entonces rey de Hyrule y capturar a su hija Zelda. Pero de nuevo **un joven llamado Link** consiguió desbaratar mi plan. Tuve que trasladar a la princesa al Reino Oscuro para atraer a ese gusano a mi terreno. Consiguió llegar hasta la pirámide que me servía como guarida. Allí luchamos ferozmente, tridente contra espada, frente a la mismísima puerta que guardaba la Trifuerza. Pero ese maldito poder divino de la Flecha de Plata consiguió debilitarme. De nuevo la Familia Real de Hyrule consiguió hacerse con el control de los Triángulos Sagrados...





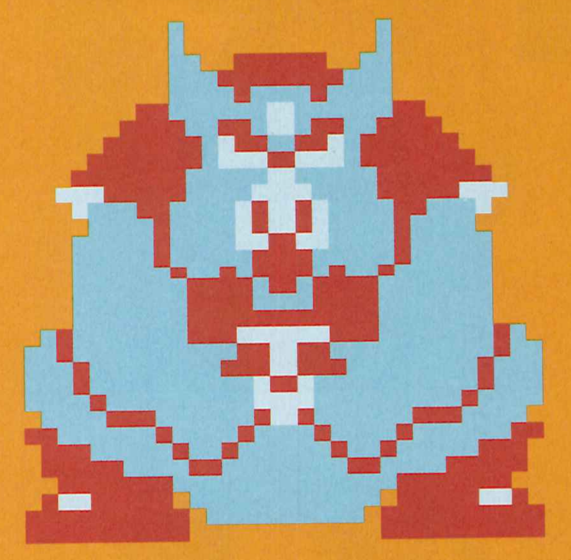
Oracle of Ages/Seasons

Volví brevemente a la vida

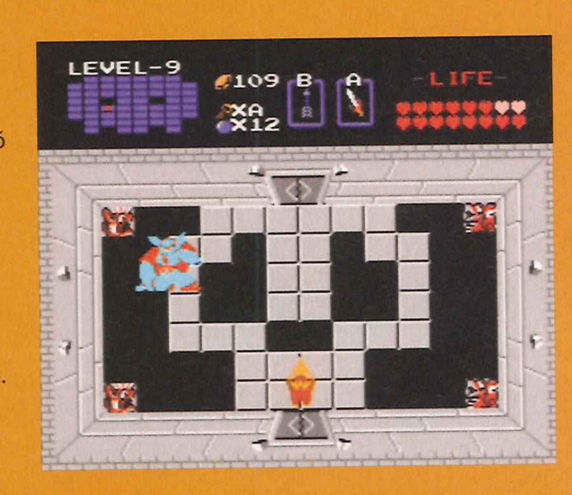
Mis fieles seguidores intentarían resucitarme de nuevo. Mis madrastras, **las gemelas Birova**, lo consiguieron en los mundos de Labrynna y Holodrum. Se sacrificaron por devolverme a la vida, pero de nuevo reencarnaciones del héroe y la diosa me hicieron sucumbir.

The Legend of Zelda

Hyrule volvió a vivir tiempos de paz... por poco tiempo.



Justo antes de morir, su rey confió la custodia de la Trifuerza del Valor a **su hija, Zelda**. Uno de mis secuaces sumió a la princesa en **un sueño eterno**. Su hermano, ya rey, decidió que todas las princesas se llamarían Zelda en su recuerdo. Entre tanto, acumulé poder para volver al mundo de los vivos. Reuní un ejército para invadir Hyrule y hacerme con **la Trifuerza del Poder**. La por entonces princesa Zelda, que custodiaba la Trifuerza de la Sabiduría, la dividió en pedazos y los ocultó por toda la tierra. Maldita... la encerré. Pero de nuevo nació un joven con el alma del héroe. Recuperó los fragmentos de la Trifuerza de la Sabiduría... y me derrotó.





Línea temporal 2: Link gana y regresa como niño a su época para avisar a Zelda. Ganon nunca conquistó Hyrule.

Reino del Crepúsculo y el legado del héroe



Twilight Princess

Me habían atravesado con la Espada Maestra.

El Héroe del Tiempo usó la Ocarina para regresar a su época y avisar a la princesa de mis intenciones. Fui capturado y **los Sabios Antiguos intentaron ejecutarme**. Pero la Trifuerza del Poder me había elegido... y me dio la fuerza para matar a uno de los Sabios. Ellos sólo pudieron exiliarme al otro lado del **Espejo del Crepúsculo**. Puse a mis pies al Reino que se ocultaba al otro lado. Utilicé al renegado hyliano **Zant** y su ejército para conquistar Hyrule. Pero un descendiente del Héroe del Tiempo se interpuso. Luché como nunca. Utilizando a la princesa como arma, en mi forma demoníaca.... y con la espada con la que intentaron sacrificarme. No Bastó. Link me venció... de nuevo.



Four Swords Adventures

Me reencarné de nuevo...

Renací como Ganondorf cientos de años después, de nuevo entre las mujeres Gerudo. Entré en la pirámide prohibida y me hice con el poderoso tridente y el Espejo Oscuro. Lo usé para tomar el control de Hyrule y **resucitar al maligno Vaati**. Fue el trampolín que necesité para volver a mi forma de bestia, Ganon. Pero el héroe contaba con el poder de **la Espada Cuádruple**. No era un héroe, eran cuatro. Esa espada, esas espadas, pudieron conmigo... y se convirtieron en mi nueva prisión... ¿para siempre?



Línea temporal 2: Link vence a Ganon y regresa a su época. La historia continúa en la era de Link adulto.

El héroe de los vientos y un nuevo mundo



The Wind Waker

Estoy a un solo paso de cumplir mi destino...

El Héroe del Tiempo me derrotó entre las ruinas de mi castillo. Fue enviado a su época y **la Espada Maestra** fue devuelta a su pedestal en **el Templo del Tiempo**. La leyenda de ese Héroe del Tiempo llenó pergaminos de historias. Eso acrecentó mi odio. Acumulé fuerzas durante eras, hasta que pude romper el sello que me aprisionaba e invadí las tierras de Hyrule de nuevo para hacerlas mías. Sólo que esta vez no había ningún héroe que llegase para interponerse en mi camino. El rey, desesperado, pidió ayuda a las diosas. Mi lucha con ellas cambió el mundo, **ahora un inmenso mar**, pálido reflejo del esplendor pasado. Y yo he vuelto. Más poderoso, más sabio. He aprendido de errores del pasado, he asesinado a los sacerdotes y, si el Héroe del Tiempo vuelve, no contará con su poder. Esta vez, el mundo es mío. ¿Quién osaría oponerse a mi?



Todos los objetos que han marcado la vida de Link

Un héroe necesita poder, sabiduría, valor... y un "linkventario" lleno de objetos útiles.



Arco

Primera aparición:
THE LEGEND OF ZELDA

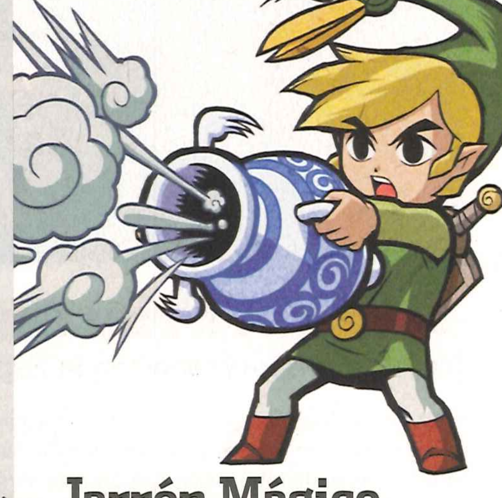
Aunque el flechazo que todos esperamos es el de Link y Zelda, los malos ya se han llevado unos cuantos. El arco de Link cuenta con distintos tipos de **flechas mágicas** que, como manda la tradición 'zéldica', no sólo sirven para atacar, sino para **resolver puzles**, como las flechas de Fuego y Hielo. Las más poderosas son **las Flechas de Luz**, las únicas capaces de quebrar las defensas de Ganon.

Gancho

Primera aparición:
A LINK TO THE PAST

Link tiene mucho gancho. ¡A veces hasta dos! En las primeras entregas, el gancho era **una mezcla de arco de munición infinita y bumerán**: aparte de permitirnos cruzar abismos, hacía daño y atrapaba objetos. Desde Twilight Princess conseguimos su versión mejorada: **la Doble Zarpa**, con la que podemos colgarnos y lanzarnos entre varios puntos al más puro estilo Spider-Man. Y sin dejarse morder por una skulltula.





Jarrón Mágico

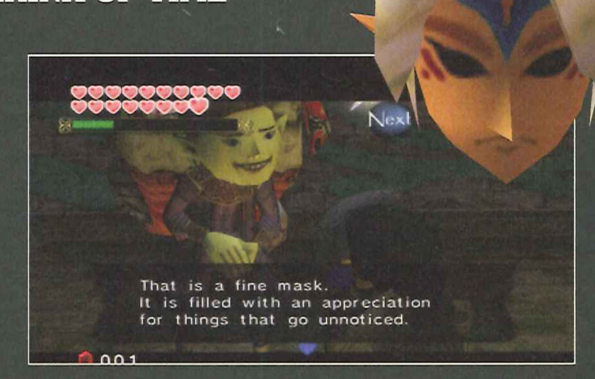
Primera aparición:
THE MINISH CAP

Todo un "aspirante" a **mejor ítem de la saga**, el Jarrón Mágico puede aspirar o expulsar aire... y tragarse y lanzar enemigos si hace falta. En **Skyward Sword** conseguimos una versión mejorada (aunque más antigua cronológicamente), **el Ánfora de Viento**, que nos permite crear una corriente de aire para hacer girar molinos o apartar arena. Muy útil en el desierto de Lanayru...

Máscaras

Primera aparición: OCARINA OF TIME

Link es tímido... quizá por eso usa máscaras. Las de la tienda La Máscara Feliz (Ocarina of Time) provocaban reacciones en la gente, pero **las de Majora's Mask** otorgaban poderes. Son memorables la **Máscara Goron**, con la que rodábamos, y la de **la Fiera Deidad**, que nos permitía lanzar rayos con la espada.





Hoja Deku

Primera aparición:
THE WIND WAKER

No hay que hacer leña del árbol caído, pero si **al árbol Deku** se le cae una hoja... ¡haz un paracaídas! Usamos la Hoja Deku para planear y descender lentamente tras un salto, o para crear una ráfaga de aire que activa mecanismos. Es única de Wind Waker, aunque en **Skyward Sword** usamos un **paracaídas** tejido por Zelda.





Espada Maestra

Primera aparición: A LINK TO THE PAST

Es a Zelda lo que el sable láser a Star Wars: **el arma más icónica.** Sólo la puede blandir alguien puro de corazón, el Héroe elegido por la Diosa. Aunque los distintos juegos dan versiones contradictorias acerca de su origen, en Skyward Sword descubrimos que se creó templando la Espada Divina en tres llamas sagradas y está conectada con el espíritu de **la misteriosa Fay**.

Vara de Somaria

Primera aparición:
A LINK TO THE PAST

Con ella **creamos bloques** para ayudarnos a resolver puzles, empujándolos para situarlos encima de interruptores. Una vez colocado un bloque, podemos **detonarlo** para dañar a los enemigos cercanos.





Lupa de la Verdad

Primera aparición:
OCARINA OF TIME

Oculta en el tétrico fondo del **pozo de Kakariko**, nos permite ver lo que el ojo no ve: plataformas y caminos invisibles... espectros y fantasmas. Es uno de los ítems más memorables, pero sólo aparece en dos entregas: **Ocarina of Time** y **Majora's Mask**.





Aerodisco

Primera aparición:
TWILIGHT PRINCESS

Uno de los ítems más curiosos de la saga: un **engranaje-monopatín** para desplazarnos sobre superficies peligrosas o "grindar" por raíles. También sirve para **engranar ciertos mecanismos**. Una lástima que solo aparezca en Twilight Princess.



Ocarina

Primera aparición:
A LINK TO THE PAST

El instrumento musical más emblemático de la saga. Sus melodías tienen distintos efectos, e incluso en algunos juegos podemos tocar libremente música con ella. Se dice que **la Ocarina del Tiempo** está hecha del **mineral cronolítico** de Skyward Sword, capaz de manipular el espacio-tiempo. Existen varias versiones, como la **Ocarina de los Vientos** de Minish Cap.

RETRO REVIEW

Junto a **The Wind Waker**, este es uno de los juegos más arriesgados de la saga. ¿Todavía no lo conoces?



- Aventura
- Nintendo
- Nintendo 64
- 2000
- 12.990 pts (78€)
- 1 jugador
- Disponible en CV (Wii)

EN SU DÍA DIJIMOS...
"El Universo Zelda abre un nuevo camino en los juegos de rol. Si bien es algo arriesgado, pues deja demasiado desamparado al jugador, no es menos cierto que se presenta como uno de los RPG más extensos, maduros y retantes de N64, si no el que más".

NOTA: 96



Acompañamos a Link durante tres eternos días en bucle que jamás terminan. Un ejercicio agotador ¡pero muy satisfactorio!

Los gráficos lucen de maravilla, poniendo a trabajar al máximo a la N64. Fue uno de los juegos más grandes de la época.









The Legend of Zelda Majora's Mask

Tres días en la vida de Link... que cambiaron la historia.

Considerado por crítica y público como juego de culto, Majora's Mask es una de las entregas más complejas y profundas de la serie. Un juego con el que Nintendo rompió tabúes, alejó la aventura del patrón seguido en entregas anteriores y colocó a Link en un escenario extremo a vida o muerte; uno de los Zeldas más difíciles... y también de los más sombríos.

Nuevos rostros

Eiji Aonuma asumió las labores como director y empezó a postularse como una de las piezas clave en los futuros Zelda. Miyamoto produjo y supervisó la entrega y Koji Kondo compuso nuevos temas y recuperó otros clásicos de la serie: el resultado fue uno de los juegos más grandes de Nintendo 64, que además requería el uso del Expansion Pak para ser jugado. Ya no hay escenarios renderizados, sino que las cuatro grandes zonas a explorar junto con el escenario central de Ciudad Reloj están recreados en perfectos y suaves entornos poligonales. En el transcurso de 72 horas, el joven Link debe salvar el mundo de la Máscara de Majora, que ha poseído a Skull Kid y ha provocado que la enorme Luna de Termina se desplome sobre las cabezas de todos sus habitantes. Link retrocede tres días en el tiempo y, si no logra su objetivo, tendrá que repetirlos... con todos los conocimientos que ya tiene (y las mazmorras ya superadas, claro). Un sistema de juego realmente profundo que obliga al jugador a repetir acciones y días para obtener diferentes objetos y resultados, y que convierte todo el desarrollo en un enorme y complejo puzle. Junto a este cambio de dinámica, las máscaras juegan un papel importante. Hay 24 para avanzar





➲**Nos acompaña un hada llamada Taya.** No es tan parlanchina como Navi, y eso resultó al final un problema: ¡sus pistas se hacían de rogar!



➲**Este es... ¡Tingle!** El excéntrico hyliano obsesionado con las hadas debutó en este juego, proporcionándonos valiosos mapas de Termina.

Los muchos rostros de Link

Las cuatro máscaras esenciales para acabar la aventura transforman a Link y le dotan de nuevas habilidades: un pequeño Deku capaz de planear, un Goron que rueda por los escenarios, un magnífico nadador Zora. Como extra, ya bien avanzado el juego lucirás el rostro de un Link Adulto fuertemente equipado gracias a la máscara Fiera Deidad.



PROFUNDO Y COMPLEJO, ES UNO DE LOS ZELDAS MÁS EXIGENTES Y SOMBRÍOS

en la historia, y 4 de ellas transforman a Link dotándole de diferentes habilidades (Deku, Gorón, Zora y Fiera Deidad).

Una aventura alternativa

El número de historias secundarias y tareas al margen de la aventura principal, hacen que casi ni notemos que el juego "recicla" muchos elementos gráficos y modelos de Ocarina of Time. Majora's Mask se ha colocado con los años (13 desde su lanzamiento) como un juego diferente pero necesario, que levanta pasiones dentro de la comunidad de fans nintenderos.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

☺ Un Zelda distinto, que ofrece una mecánica profundísima y una trama realmente siniestra.

☹ Al pertenecer a la generación pionera de los mundos 3D, los gráficos se han quedado viejos.

Nuestra opinión

Casi perfecto

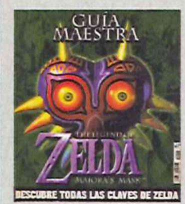
Inquietante desde la intro, desconcertante cuando empiezas a jugar y brillante cuando dominas su mecánica de viajes en el tiempo. Un Zelda diferente... e imprescindible.

Nota 89

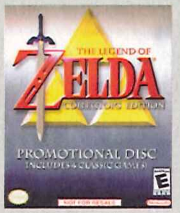
5 Datos



El cartucho llegó en dorado y traducido completamente al castellano. ¡Fue la primera vez que le hablaban a Link en nuestro idioma!



Hemos hecho guías desde el principio de la revista, pero esta fue de las primeras que publicamos dedicada a un solo juego. ¿Cuántos de vosotros tenéis la Guía Maestra?



Un objeto de coleccionista: este DVD para GameCube que contiene cuatro aventuras de Zelda, entre ellas Majora's Mask (junto a Ocarina y las dos originales de NES).



Majora's Mask está disponible en la CV de Wii. Una buena forma de disfrutarlo, ya que las TV HD actuales no se llevan muy bien con las consolas retro como N64.



Majora's Mask plasmó en Nintendo 64 muchos de los conceptos de Zelda Gaiden, juego para el 64DD que Nintendo canceló.

10 juegos tipo Zelda

La saga Zelda ha creado escuela desde sus orígenes, y entregas como A Link to the Past y Ocarina of Time están entre los juegos más influyentes de la historia.





EL DATO

The Legend of Zelda para NES apareció en Japón en febrero de 1986 y llegó a Europa en noviembre de 1987. Sentó unas bases en las que muchos se asentarían, y cinco años más tarde A Link to the Past para SNES definió aún más el concepto.

1 Crystalis

(SNK, SNES, 1990) Su desarrollo y sistema de combate eran muy Zelda, aunque los puntos de experiencia le daban un carácter más rolero.

2 Secret of Mana



(Squaresoft, SNES, 1993) Uno de los más míticos action RPG de SNES, que añadió cosas tan interesantes como un gran cooperativo.

3 Illusion of Time

(Enix, SNES, 1993) El primer juego de estas características que nos llegó traducido al castellano en SNES. Abrió el camino para muchos.

4 Marvelous: Mohitotsu no Takarajima



(Nintendo, SNES, 1996) Primer juego de Eiji Aonuma, muy influido por A Link to the Past. Gustó tanto a Miyamoto que le reclutó para Zelda.

5 Golden Sun



(Camelot, GBA, 2001) Esta epopeya de rol y sus dos secuelas, tenían combates por turnos, pero los puzles de sus templos eran muy Zelda.

6 StarFox Adventures



(Rare, GameCube, 2002) El último juego de Rare para una consola de sobremesa de Nintendo, que se inspiraba en Ocarina of Time.

7 Sphinx

(THQ, GameCube, 2003) Sustituye a Link por un semidios y la momia de Tutankamón, y tendrás un Zelda en el Antiguo Egipto.

8 Beyond Good & Evil



(Ubisoft, GameCube, 2003) Una gran aventura de fantasía del creador de Rayman. Buenas críticas pero pocos juegos vendidos.

9 Okami



(Capcom, Wii, 2008) Hideki Kamiya, fan confeso de Zelda, se ganó el corazón de muchos jugadores con este inolvidable juego.

10 Darksiders II



(THQ, Wii U, 2012) El lanzamiento de Wii U vino acompañado de este juego y sus numerosos puzles tipo Zelda, pero con más acción.

10 curiosidades sobre Eiji Aonuma

1 **Eiji Aonuma es responsable** del equipo de desarrollo EAD 3 de Nintendo y el actual productor de la saga The Legend of Zelda. Empezó en Nintendo en 1988... gracias a su talento para crear marionetas.

2 **Su vinculación con la saga Zelda** comenzó en 1996, mientras dirigía Marvelous, un RPG para Super Nintendo muy influido por A Link to the Past. Miyamoto necesitaba personal para trabajar en Ocarina of Time y le fichó. Desde entonces sólo ha trabajado en la saga... ¡en 13 entregas distintas, eso sí!

3 **Diseñó varias mazmorras,** la mayoría de enemigos y los combates contra los jefes de Ocarina of Time. ¡Casi nada!

4 **Su nombre original es** Eiji Onozuka. Así aparece en los créditos de Ocarina of Time. Posteriormente adoptó el apellido Aonuma de la familia de su esposa.

5 **Dice no ser un jugador** muy habilidoso, y admite que nunca ha conseguido pasarse The Legend of Zelda original ¡por ser demasiado difícil! Pues entonces mejor que no lo intente con Zelda II...

6 **En los inicios de su carrera,** trabajó conjuntamente con Satoru Iwata en un juego que nunca llegó a ver la luz. Ninguno de los dos ha revelado de qué iba el proyecto.

7 **Su primer puesto de gran responsabilidad** en Zelda fue dirigiendo Majora's Mask. El juego llegó a tener hasta 6 directores al frente, aunque la responsabilidad final recayó en él y en Yoshiaki Koizumi. Miyamoto le pidió que estuviera acabado ¡en solo un año!

8 **Su hijo le inspiró varias ideas** que se convirtieron en elementos clave de juegos, como el tren de Spirit Tracks o el vuelo en pelícaro de Skyward Sword. Nació durante el desarrollo de The Wind Waker, y por eso Mascarón Rojo tiene un toque paternal con Link.

9 **Es percusionista y líder** de una banda llamada The Wind Wakers que realiza conciertos internos para el personal de Nintendo.

10 **Tras terminar The Wind Waker,** Aonuma quiso abandonar la batuta (de los vientos) de la saga. Miyamoto le acabó convenciendo para que continuase. Ha declarado que no quiere retirarse sin trabajar en otro tipo de juegos...



FAN ART DE LUIS SANTIAGO www. pertheseus.deviantart.com

Un montón de nuevos y poderosos rivales de todo el mundo jugarán con sus respectivas selecciones en el mundial juvenil.



FÚTBOL-RPG
LEVEL-5
27 SEPTIEMBRE

Inazuma Eleven 3

Fuego Explosivo / Rayo Celeste

¿Sueñas con conquistar el mundo del fútbol? No sueñes: hazlo.



Control táctil

Los partidos tendrán una magnífica y divertida jugabilidad a través de la pantalla táctil, como es habitual en la saga.

A falta de pocos días para tener el juego en nuestras manos, hemos podido disfrutar de otra sesión con Inazuma Eleven 3 en el showroom de Nintendo y **completar el primer capítulo**. Nos reafirmamos: ¡nos está pareciendo una pasada!

Inazuma Japón

Como a estas alturas ya sabréis, el juego es una adaptación a 3DS del título que LEVEL-5 lanzó en Japón para DS, y añade características específicas como el **efecto 3D y funciones StreetPass**. Podremos elegir entre dos ediciones distintas. La principal diferencia entre ambas es que cada una se centrará más en uno de los nuevos personajes rivales: Fuego Explosivo prestará especial atención a **Hector Helio** (The Little Giants), mientras que Rayo Celeste hará lo propio con **Paolo Bianchi**, del combinado italiano Orfeo. Así, habrá breves secuencias en las que controlaremos a estos personajes dependiendo de la edición, y conoceremos su pasado y sus motivaciones.

Sin embargo, el grueso de la aventura volverá a recaer en **Mark Evans y sus compañeros**, que esta vez defenderán los colores japoneses en el **Fútbol Frontier Internacional** con un nuevo equipo llamado Inazuma Japón, que reúne a los mejores jugadores tanto del Raimon como de otros equipos a los que nos hemos enfrentado en anteriores juegos, e incluso hay espacio en la plantilla para **nuevos cracks**.

En el primer capítulo, el entrenador Hillman llama a 22 jugadores, pero solo 16 de ellos pueden formar parte de la convocatoria final... por lo que hay un partido de 11 contra 11 para probar las habilidades de todos. Vosotros decidís si queréis controlar al equipo de Mark o al capitaneado por Jude Sharp, pero en todo caso vais a descubrir tras el partido que hay un nuevo y misterioso entrenador: Percival Travis, quien toma las riendas del Inazuma Japón.

Primera impresión

- **Pura diversión y carisma.**
- **El aspecto gráfico.**



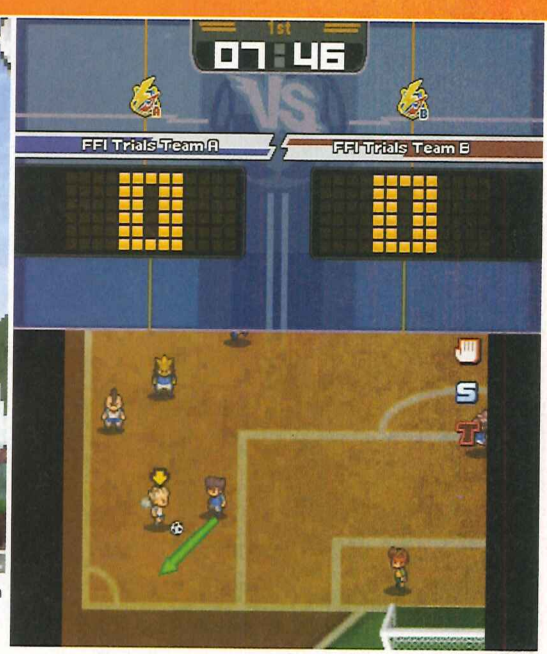


SONIC LOST WORLD pág 68



BATMAN ARKHAM ORIGINS pág 70





Inazuma Japón es una selección con muchas caras conocidas, e incluye unas cuantas del Raimon.

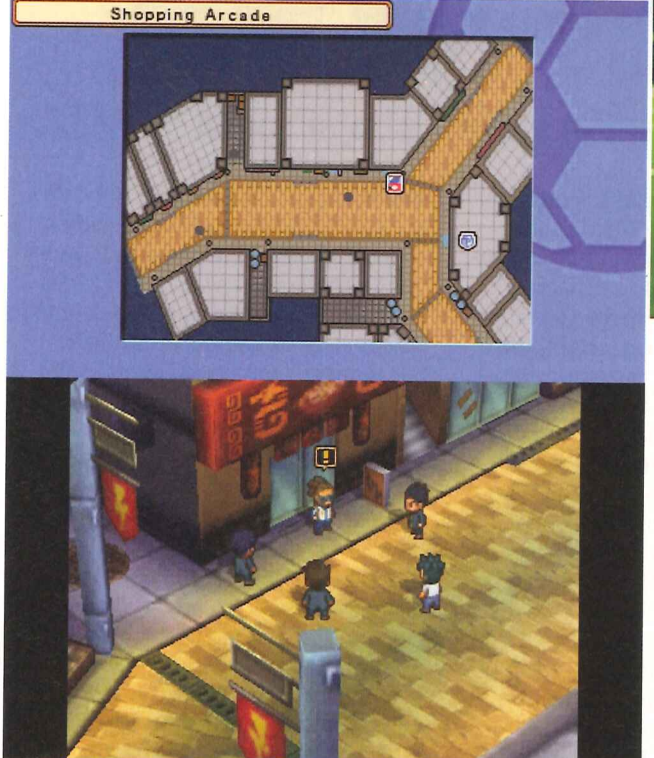
EL JUEGO TENDRÁ 2200 JUGADORES RECLUTABLES, 700 MÁS QUE EN INAZUMA ELEVEN 2



Las supertécnicas seguirán siendo una parte fundamental de los partidos, y esta vez ascenderán hasta 350 distintas. Habrá muchas nuevas y espectaculares.



Hector Helio es un talentoso portero africano que controlaremos en algunas partes de Fuego Explosivo.



Va a ser muy probablemente el Inazuma más divertido creado, y un gran final para la trilogía de Mark Evans. Estarán nuestros personajes favoritos y también muchos nuevos muy carismáticos, aunque también debéis tener en cuenta que gráficamente no será muy allá, ya que se diseñó originalmente para DS.





Sonic vuelve a Wii U con la velocidad como argumento, pero añade exploración, espectáculo visual, acción multijugador y conexión con Miiverse y 3DS.

Wii U
- PLATAFORMAS
- SEGA
- 18 OCTUBRE

Sonic Lost World

Tras la última demo, Sonic se convierte en un 'sí o sí' para Wii U.

Gamepad

Desde el mando podrás seguir el juego en modo Off-TV, o controlar a tu personaje en las carreras del Multijugador Locura (tu rival lo sigue desde la tv).

La peor pesadilla de Sonic acaba de salir a la luz! Y no pasa solo por enfrentarse a los Mortíferos Seis codo con codo junto al Doctor Eggman, sino a los mismos seis tipos montados en criaturas monstruosas inspiradas en el clásico **NIGHTS into Dreams**. Es parte de lo que incluirá la edición limitada y exclusiva de Sonic Lost World de Wii U, que acaba de presentarse en la Gamescom, donde aun no hemos cerrado la boca tras visualizar su último tráiler.

Miiverse y conexión 3DS

Sega nos ha picado de lo lindo con la nueva edición 'Mortíferos Seis', su nivel exclusivo, la nostalgia de NIGHTS... pero ¿y qué os parecen novedades como los modos multijugador, la interacción con la comunidad Miiverse y... la conexión con la versión de 3DS? ¡Demoledor!

En el multi, la apuesta es doble: **cooperativo**, donde echas una mano a Sonic quitando de en medio enemigos o activando plataformas, y **competitivo**, con un desafío de carreras, rediseñadas para el multi, en el que el jugador 2 controla la acción desde el gamepad.

Respecto a **Miiverse**, la idea es compartir objetos con miembros de la comunidad para utilizarlos cuando sea necesario. Los fans de siempre agradecemos que estén de vuelta objetos clásicos como las **deportivas de supervelocidad**, escudos e invencibilidad. Incluso hay un 'poder de color' que solo se puede conseguir a través de Miiverse: la Bomba Negra.

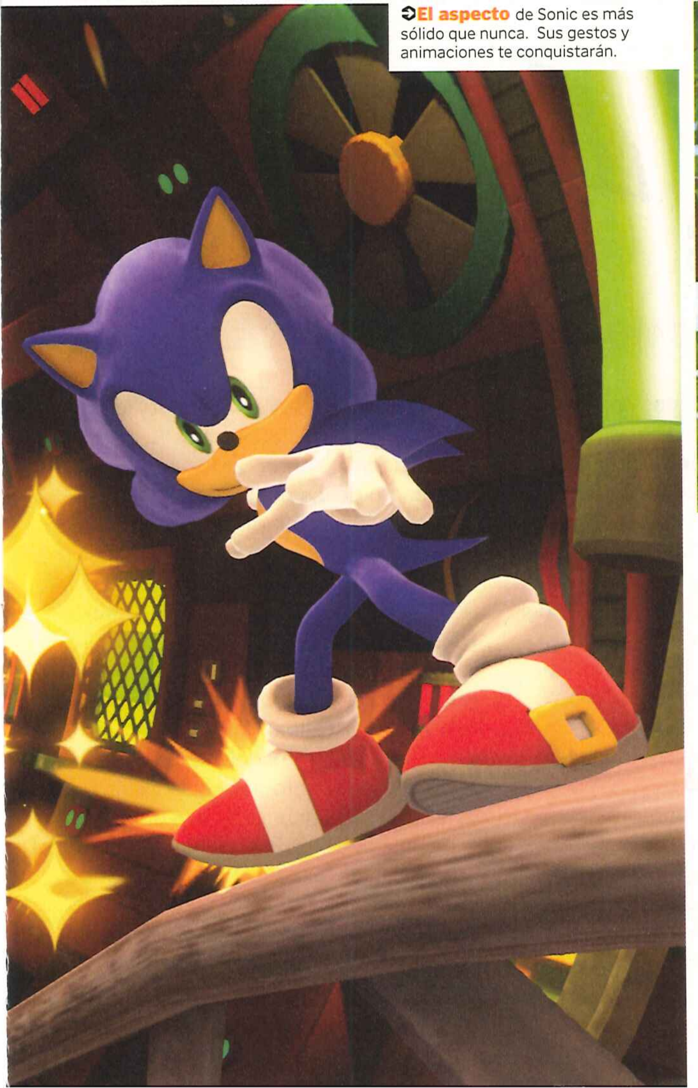
La idea de "compartir" no queda ahí sino que se expande a la versión 3DS. En Sonic Lost World portátil puedes crear vehículos de radiocontrol (aviones, helicópteros, ovnis...) y enviarlos a la versión Wii U para usarlos en el modo cooperativo de diferentes formas: ralentizar el tiempo, hacerte invisible, alcanzar lugares inaccesibles...

Esto es lo que propone el nuevo Sonic: **velocidad y exploración** con nuevas dinámicas de juego; Miiverse, compartir y modos multijugador. El de Sonic Lost World seguirá siendo, como dicen los tópicos, el erizo más rápido de los videojuegos. Pero que quiere ser algo más, eso no lo duda nadie.

Primera impresión

- **Compartir, conectar, ¡da más!**
- **A veces, demasido rápido**

LA EDICIÓN 'MORTÍFEROS SEIS' INCLUYE UN NIVEL EXCLUSIVO Y MONSTRUOS INSPIRADOS EN EL CLÁSICO 'NIGHTS INTO DREAMS'



El aspecto de Sonic es más sólido que nunca. Sus gestos y animaciones te conquistarán.



Intercambiar items con la comunidad Miiverse es la nueva forma de ganar habilidades.



TODO A PUNTO PARA EL ÉXITO. Tras la puesta de largo oficial en la Gamescom, las "acciones" de Sonic Lost World se han disparado como en un buen día en la Bolsa. Ya había flipado con su velocidad y las nuevas dinámicas de juego, solo me faltaba un empujoncito más, y creo que los modos multi, el uso de Miiverse y la conexión con 3DS son más que eso. La guinda a un pastel azul que luce mejor que nunca en HD.

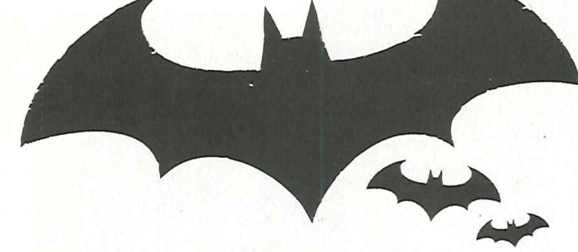


El Caballero Oscuro es uno de los superhéroes más amados de los últimos tiempos. E este juego, veremc sus comienzos como justiciero de Gotham City.



AVENTURA
WARNER BROS.
25 OCTUBRE

Batman
Arkham Origins



Gotham City contemplará el nacimiento del Caballero Oscuro.



Gamepad

Las funciones del mando de Wii U no están aún confirmadas, pero es muy probable que sirva como mapa, para seleccionar objetos y para el modo Off-TV.

Batman es un superhéroe con suerte. Además de ser uno de los miembros más destacados del universo DC Comics, en los últimos tiempos ha destacado tanto en el cine, con la trilogía de Christopher Nolan, como en los videojuegos, con la saga Arkham, que recibirá este año su tercera entrega. Otros superhéroes no pueden decir lo mismo, tras haber sido trasladados al mundo de los videojuegos con mediocres resultados: Hulk, Ironman, Linterna Verde, Spiderman...

El juego será una **precuela de Arkham Asylum y Arkham City**, por lo que veremos una versión más inexperta del Caballero Oscuro. La aventura se ambientará en el día de Nochebuena y se desarrollará en una versión más amplia de Gotham City, que aún no será la ciudad-prisión que vimos en el juego del año pasado. Esta vez, la historia se centrará en el **enfrentamiento con Máscara Negra**, un personaje que ha "invitado" a todos los villanos de la ciudad a que le traigan la capa de Batman dentro de un ataúd, a cambio de una buena suma de dinero. Así, además del citado némesis, a Batman le plantarán batalla tipejos como Deathstroke, Luciérnaga, Bane o el Pingüino. Sin duda, palabras mayores.

Mundo abierto al Murciélago

Batman Arkham Origins tendrá un **desarrollo de sandbox**, por lo que podremos recorrer libremente la ciudad de Gotham, ya sea a pie de calle o usando el gancho para subir a los tejados y, luego, lanzarse planeando con la capa. Junto a eso, el sistema de lucha distará de ser un "machacabotones". Si el jugador se dedica a aporrear los controles, será pasto de los gusanos, por lo que habrá que realizar numerosos esquives y golpear en el momento oportuno.

Entre los artilugios del Caballero Oscuro, destacarán los **guantes eléctricos y la garra remota**, que permitirá desplegar cables para crear nuevas rutas (usándolos como tirolinas o para caminar sobre ellos). También volverán los batarangs, el gel explosivo, el secuenciador criptográfico, la visión de detective... Batman a un paso de rejuvenecer, y con Wii U de testigo. Genial.

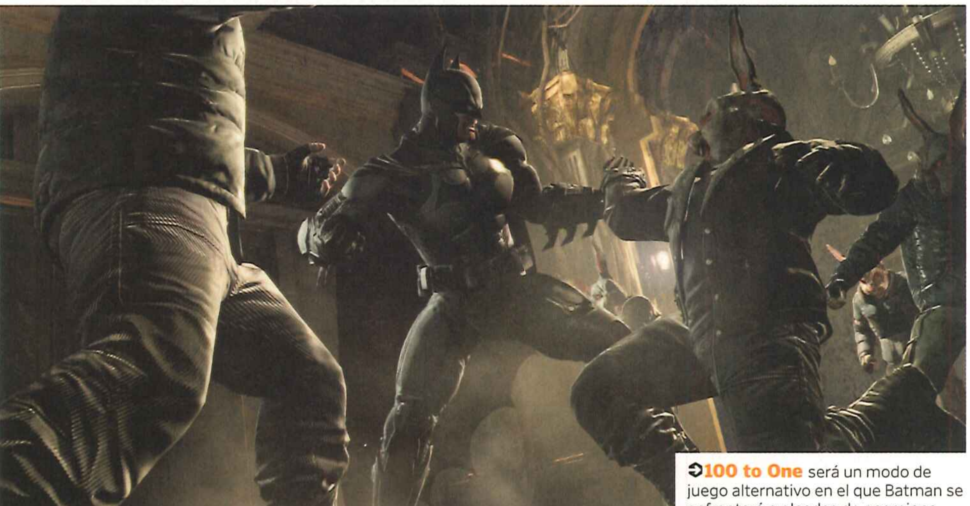
Primera impresión

- **La unión de sandbox y combos.**
- **No habrá modo multijugador.**

EL JUEGO SE DESARROLLARÁ EN EL DÍA DE NOCHEBUENA, POR LO QUE LA NIEVE SERÁ FUNDAMENTAL EN LA AMBIENTACIÓN



Luciérnaga será uno de los rivales de Batman, junto a Máscara Negra, Deathstroke, Copperhead, Bane...



100 to One será un modo de juego alternativo en el que Batman se enfrentará a oleadas de enemigos.

UN MURCIÉLAGO CONTINUISTA

Tras el estreno del año pasado en Wii U con Arkham City Armoured Edition, Batman vuelve por sus fueros con una nueva entrega que promete mantener intacta el excelente cóctel de sandbox y combates. Aunque nos volveremos a quedar con las ganas de pilotar el Batmóvil, la nueva aventura del Caballero Oscuro promete. Veremos si el carisma de los villanos acompaña también.



El buzón

¡Bienvenido! Has llegado a la sección donde tú preguntas y nosotros respondemos. Y además, si tienes suerte, te llevas un juego por la cara.

¡Escribe, participa!

Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y escribe a nuestra dirección de email:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Fan de Pikmin

● LUCAS GARRIDO

Hola, soy Lucas y sigo la R.O.N. cada mes. Me encanta vuestra nueva sección de Animal Crossing con trucos y consejos. ¡Me sirven mucho! Tengo una pregunta, pero de Pikmin 3. ¿Se sabe si habrá contenido descargable gratuito?

A finales de julio, Shigeru Miyamoto explicó en una entrevista que aún no había nada decidido al respecto, y que dependería de si los jugadores lo pedían (como parece ser tu caso :). Si Nintendo detecta que los fans quieren contenido adicional, es posible que lleguen más misiones y mapas, pero de momento no hay noticias sobre ello.

¿Hay pensado algún Pikmin para la Nintendo 3DS? ¡Gracias y seguid así!

Hace poco se ha desvelado que Nintendo trabajó con la saga en DS y 3DS antes de desarrollar Pikmin 3, pero el control en las portátiles no terminó de convencerles, por lo que se centraron en crear el nuevo juego en Wii U. Por lo tanto, no parece que vaya a haber ningún Pikmin en 3DS. O al menos esas son las noticias de las que disponemos. Aunque sería un verdadero puntazo, eh...

Dudas sobre 3DS

● CARLOS CANO

¡¡Hola, equipo de la RON!! Me llamo Carlos y me encanta vuestra revista, sobre todo la sección de reportajes y la nueva comunidad de Animal Crossing. En uno de los números anteriores dijisteis que Miiverse llegaría a 3DS, pero no parece confirmarse nunca. ¿Cuándo llegará?

Aún no hay fecha confirmada, pero Nintendo lleva un tiempo trabajando en ello y todo indica que llegará en algún momento del otoño.



➲**Pikmin 3** es uno de los títulos mejor valorados entre los jugadores de Wii U. Miyamoto ha vuelto a conseguirlo.



➲**Smash Bros para 3DS y Wii U** continúa adelante con paso firme. Las últimas imágenes seleccionadas por Sakurai cumplen el objetivo: dejarnos con la boca abierta.

¿Se han confirmado nuevos personajes para el nuevo Smash Bros.?

El último personaje que ha confirmado Nintendo es Luigi, que no podía faltar en esta entrega. Durante los próximos meses seguirán desvelándose más, así que permanece atento a la revista para seguir de cerca las novedades.

¿Van a sacar algún remake de Super Mario Galaxy o algún nuevo juego de ese estilo para 3DS?

Lo más parecido que tienes en 3DS es Super Mario 3D Land, un gran juego de plataformas con jugabilidad 3D que si aún no has probado no deberías dejar escapar. Una entrega de la serie Galaxy para la portátil parece poco probable.

Los Zelda de GBA

● JESÚS PORTILLO PÉREZ

¡Hola R.O.N.! Soy fan de The Legend of Zelda y quiero preguntaros lo siguiente: ¿Pondrán en la eShop de 3DS el Zelda: A Link to the Past (GBA) o el Zelda: The Minish Cap? Gracias.

The Minish Cap, entre otros juegos de Game Boy Advance, ya apareció como juego descargable para 3DS, aunque fue exclusivo del programa Embajadores que premiaba a los primeros compradores de la consola. Sin embargo, y aunque aún no hay nada anunciado, es cuestión de tiempo

LOS MEJORES CONSEJOS DE ESTE MES...

pág 80 **Consultas al profesor Oak**
Oak descubre este mes cosas muy curiosas del mundo Pokémon...



pág 74 **Comunidad Animal Crossing**
Más alcaldes, más códigos, más diseños de vestuario, mucho más de todo.



que los juegos de Game Boy Advance empiecen a aparecer para todo el mundo en la eShop, y cuando llegue ese momento estamos seguros de que los dos Zelda serán una inclusión obvia en el catálogo.

Apasionado de StarFox

FRAN SALGUERO

Hola R.O.N.. He leído que Hideki Kamiya va a realizar un StarFox para Wii U... ¿es esto cierto?
Hace tres meses, el genial creador de Bayonetta y The Wonderful 101 expresó públicamente su deseo de trabajar en la saga StarFox, y dijo que le encantaría que le propusieran hacer una nueva entrega a él. Vale que sólo fueron palabras que nada tienen que ver con un anuncio oficial, pero con un poco de suerte Nintendo habrá escuchado atentamente, ya que sería un proyecto muy interesante.
¿Podría salir StarFox Adventures en la Consola Virtual de Wii U aunque haya sido realizado por Rare?
Todavía no sabemos si habrá juegos de GameCube en la Consola Virtual de Wii U, pero en caso de que los sacaran no debería ser un problema lanzar StarFox Adventures, ya que la licencia StarFox pertenece a Nintendo.



¿Un StarFox diseñado por Kamiya? Al creador de Bayonetta y Wonderful 101 le encantaría, y desde luego por nosotros que no quede...

Inazuma Eleven 3

CARLOS MARTÍNEZ MOLINA

Hola R.O.N!!! Me llamo Carlos Martínez y es la primera vez que os escribo. ¿Podríais decirme cuál de las dos ediciones es la mejor versión de Inazuma Eleven 3?
Las dos serán igual de buenas, Carlos. Lo que las diferencia es que cada una se centrará más en uno de los nuevos personajes rivales, ya que habrá secuencias en las que podrás controlarlos y saber más sobre ellos. Por lo tanto, y dependiendo de cuál de estos futbolistas te guste más, puede que disfrutes más de una que de otra. Fuego Explosivo dará más protagonismo a Héctor Helio, un portero de una pequeña aldea africana que gracias a su pasión por el fútbol y a la ayuda de un misterioso entrenador consigue alcanzar sus sueños. Por su parte, en Rayo Celeste conocerás mejor a Paolo Bianchi, un gran delantero italiano cuyo equipo está bajo las órdenes de un viejo enemigo de la saga. ¿Quién te atrae más? Pues de eso dependerá la edición que elijas...
¿Cuándo saldrá el nuevo Super Smash Bros de Wii U y 3DS?
Saldrá en 2014, pero hay que esperar un poco más para conocer una fecha más concreta. Toda la información la puedes leer en los próximos números de la revista, pues tenemos una sección dedicada exclusivamente a las novedades sobre el juego.

Bravely Default

MIGUEL ÁNGEL MARTÍNEZ

Hola RON, quería saber cuándo saldrá Bravely Default: Flying Fairy y si estará en castellano.
Está confirmado para finales de año, y aquí se llamará Bravely Default: Where the Fairy Flies. Además, hay buenas noticias: por las mismas fechas aparecerá en Japón una versión ampliada y con muchas mejoras, y en su web oficial se ha confirmado que tendrá textos en castellano, por lo que es probable que sea esta versión la que acabe aterrizando aquí.

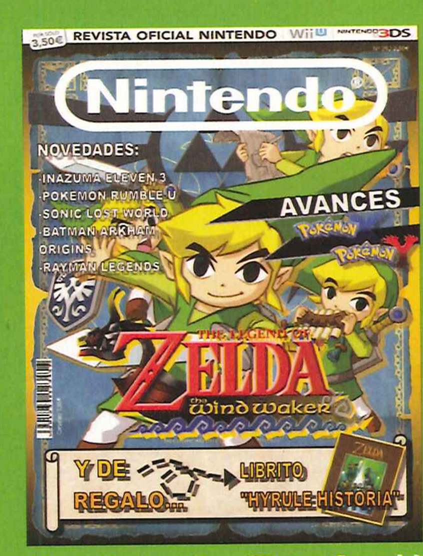
Jude Sharp será uno de los integrantes del Inazuma Japón, que se enfrentará a nuevos rivales de todo el mundo.

HAZTE UNA PORTADA

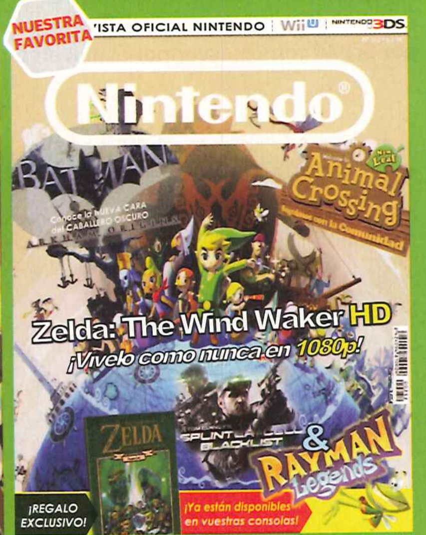
¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro mail y ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita se lleva Sonic & All Stars Racing Transformed 3DS!





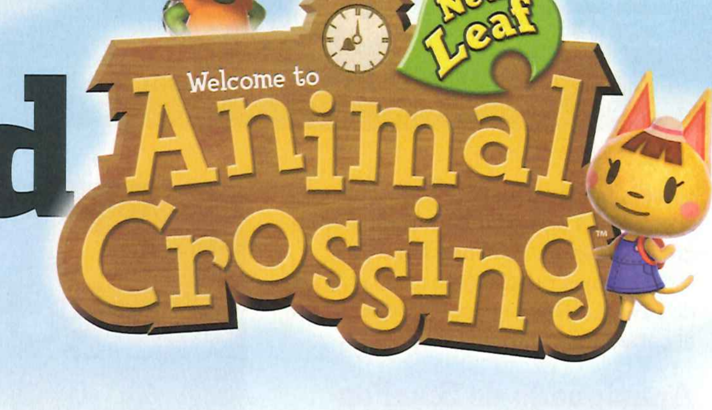






Alvaro Martínez Novo (15 años, Granada) | Nadine Gutiérrez (Barcelona) | Kacper Kramarz-Fernandez (11 años)

Comunidad



Buscamos los mejores diseños, el mejor pueblo, el alcalde más guay. Si crees ser tú, te esperamos...

Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Los mejores alcaldes

Gobiernan pueblos ejemplares y lucen las casas más bonitas.



En Sol viven Soleil, Lune y Eli. La que se encarga de que Sol sea el mejor pueblo del mundo es **Soleil, una alcaldesa ejemplar**. Todos los días actualiza su sueño, siempre con cambios y alguna nueva flor o nuevos diseños de suelo, así que es un código que debéis tener bien apuntado. Su pueblo parece de ensueño: tiene un faro, monumentos, zonas florales y frutales, suelos de baldosas amarillas... digo, rosas... **Caminar por Sol es como pasear por el universo de El Mago de Oz**, solo que sin hombre de hojalata. Nos encanta la zona especial para hacer picnics, y estamos seguros de que no hay nada más relajante. La ropa de esta alcaldesa tiene cierto aire irlandés, así que no olvides tomarte un delicioso café en su cafetería. Este pueblo está orientado a la relajación, así que déjate llevar, seguro que vuelves al mundo de la vigilia con miles de nuevas ideas para tu pueblo. De hecho, ya nos hemos fijado en varios tipos de flor chulísimos...



El día a día de Sol. Durante el día, ejerce de gobernante ejemplar, pero al atardecer le gusta bajar a la playa y explorar todos sus rincones.

Pinkland

Mariana El mundo rosa de Mariana está lleno de detalles que merece la pena explorar. Y todo es de color de rosa.



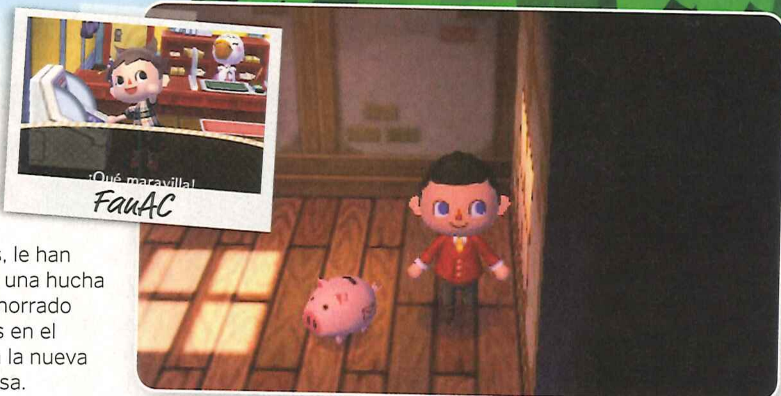
Antonio Pokeland está inspirado en el universo Pokémon, y encontraremos sorpresas como ese cuadro de Pikachu.



Carlos En Skyfall todo tiene cierto aire de misterio y espionaje, solo falta ver a James Bond dando un paseo.



Casas del mes



Emilio García Ha cambiado el exterior de su casa y ahora vive en un fabuloso castillo. Le ha costado cerca de 400.000 bayas la reforma. Además, le han recompensado con una hucha cerdito por haber ahorrado 1.000.000 de bayas en el banco. Aquí está en la nueva habitación de su casa.



Eric Alegret En este pueblo tan especial existe mucha riqueza en proyectos municipales y variedad de frutas, pero lo que más sorprende es que está construido con un diseño exclusivo de Nintendo, el "block paviment", un bloque parecido a los de nuestro querido Mario Bros. ¿Adivinas cómo se llama el pueblo?



Amir La casa de Amir en Villarbo es estilo rústico pero no le faltan los toques más modernos. Podríamos definirlo como un rinconcito ecléctico en ACNL. Su casa siempre está rodeada de vecinos curiosos sobre su nueva decoración. Villarbo es un lugar para disfrutar del interiorismo de cada casita.



David El salón de David es todo un centro de operaciones tecnológicas. ¿Sabrán sus vecinos algo de su doble vida?



Olaia Esta alcaldesa cuida mucho las zonas comunes de su pueblo. Su casa es totalmente minimalista.

Calendario de eventos



Día de hierbajos

Un pueblo sin malas hierbas. El primer martes de septiembre es día de limpieza en Japón y hay que arrimar el hombro. Visita a tus amigos.



Día del trabajador

1, 2, 3...relax. Nuestro Día del Trabajador es el 1 de mayo, pero en EEUU se celebra el primer lunes de septiembre. Habrá que solidarizarse y relajarse...



Luna de otoño

¡Redonda! Para celebrar el equinoccio de otoño (o el fin del verano), se alzará una luna llena en el cielo. Ese día te regalarán una cesta de verduras.



Caza de bichos

A por el más feo. Bueno, que sea feo es opcional, pero tiene que ser muy exótico... El tercer sábado de cada mes se celebra esta competición.



Vuestros diseños

Ahora que se acerca la nueva temporada, habrá que vestir bien a nuestros alcaldes.





Camiseta Vaporeon. Ya sabéis que en esta casa nos gustan mucho los Pokémon, y el amigo César ha creado un diseño de camiseta de uno de los más adorables de tipo agua. Tiene una colección de camisetas genial.

Camiseta Samus. Ahora que Super Metroid se puede jugar en la consola virtual de Wii U, estamos muy contentos de que nuestro amigo James se haya acordado de la buena de Samus Aran. Eso es un homenaje.





Vestido Marin. Si sois fanáticos de la saga Zelda, recordaréis a Marin. Apareció en Link's Awakening y le salvó la vida a nuestro héroe. Este vestido azul es tremendamente parecido. ¡Día de cosplays!

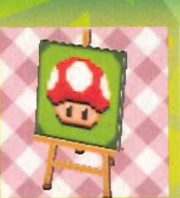
Vestido Vanellope. Si habéis visto la genial Rompe Ralph!, esa película de animación que homenajeaba el mundo de los videojuegos, recordaréis a Vanellope. Seguramente, la niña más adorable del mundo.



Patrón de Link




Gorro de Spiderman




Patrón seta




Suelo vidriera



Gorro de Charmander



Patrón Nintendo 64




Suelo ladrillo



Patrón puntos



Chaqueta Doctor Who

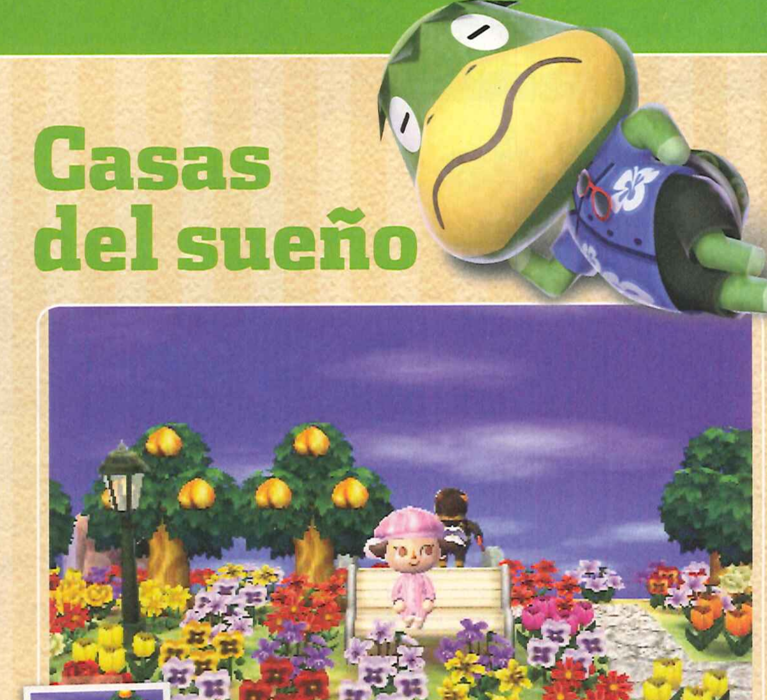
Alberto Sicilia Con esta chaqueta serás el alcalde más elegante de ACNL. Es igual a la que lleva el doctor nº11 de la serie Dr. Who, así que la "molonidad" es doble. Gracias, Alberto.



Traje escolar. La vuelta al cole es dura, pero este uniforme es tan bonito que no te importará volver a hacer deberes. Vas a tener a tu alcaldesa preparada para empezar con buen pie el mes de septiembre.

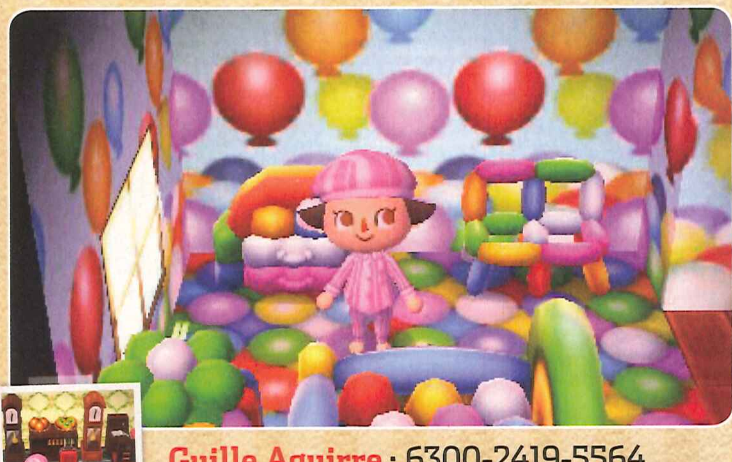


Casas del sueño





Alex Ciucurescu · 7000-2393-7624
Su buscas diferentes tipos de flores, el pueblo de Alex es tu sueño hecho realidad. Entre margaritas, rosas y melocotoneros, su pueblo tiene espacio para molinos de viento.





Guille Aguirre · 6300-2419-5564
En Riaza hay terrenos amplios y espacio para respirar aire puro. Además de un salón precioso, una de las habitaciones de su casa está decorada exclusivamente con globos.





Jona Páez · 6800-2190-9498
El salón de Jona es todo un altar nintendero lleno de estrellas, plantas carnívoras y caparazones de tortuga. Tiene otra casa en construcción y varios limoneros lustrosos.

Agenda

Septiembre/Octubre

Peces

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Horario	Valor
Cacho (solo octubre)	Ríos	9:00 a 16:00	200 bayas
Carpín	Ríos	9:00 a 16:00	120 bayas
Barbo	Ríos	24 horas	200 bayas
Carpa (solo octubre)	Ríos	16:00 a 9:00	300 bayas
Koi	Ríos	16:00 a 9:00	4.000 bayas
Pez dorado	Ríos	24 horas	1.300 bayas
Pez telescopio	Ríos	9:00 a 16:00 bayas	1.300 bayas
Cangrejo de río (solo septiembre)	Estanques	24 horas	200 bayas
Tortuga (solo septiembre)	Ríos	16:00 a 9:00	3.750 bayas
Gobio de río	Ríos	16:00 a 9:00	300 bayas
Siluro	Lagos	9:00 a 16:00	800 bayas
Cabeza serpiente (solo septiembre)	Lagos	9:00 a 16:00	5.500 bayas
Pez sol	Ríos	9:00 a 16:00	120 bayas
Perca	Ríos	24 horas	300 bayas
Lucio	Ríos	4:00 a 21:00	1.800 bayas
Ayu (solo septiembre)	Ríos	9:00 a 16:00	900 bayas
Salmón japonés	Ríos	4:00 a 21:00	1.000 bayas
Trucha	Cascadas	4:00 a 21:00	3.800 bayas
Trucha arcoíris	Ríos	4:00 a 21:00	800 bayas
Taimén	Ríos	16:00 a 9:00	15.000 bayas
Salmón	Principios de septiembre en mares, finales de septiembre en ríos	24 horas	700 bayas
Salmón real	Principios de septiembre en mares, finales de septiembre en ríos	24 horas	1.800 bayas
Cangrejo de Shanghái	Ríos	16:00 a 9:00	2.000 bayas
Gupi	Ríos	9:00 a 16:00	1.300 bayas
Pez doctor (solo septiembre)	Ríos	9:00 a 16:00	1.500 bayas



Consejos

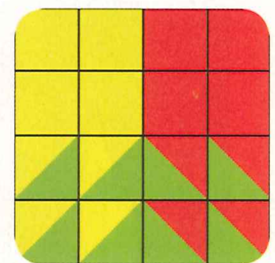


Academia de Artes Decorativas

La AAD es muy exigente, así que ir superando tu puntuación será cada vez más difícil. Claro que en nuestra comunidad nada es imposible. ¡Y menos con las pistas que ofrecemos aquí!

Mejora el Feng Shui

Pues sí, resulta que el Feng Shui es importante en Animal Crossing. Saber colocar los muebles según esta creencia nos puede dar alas en la calificación. Ccada mueble usado correctamente, según el Feng Shui, nos sumará 300 puntos en la AAD.



Habitación tamaño 4x4



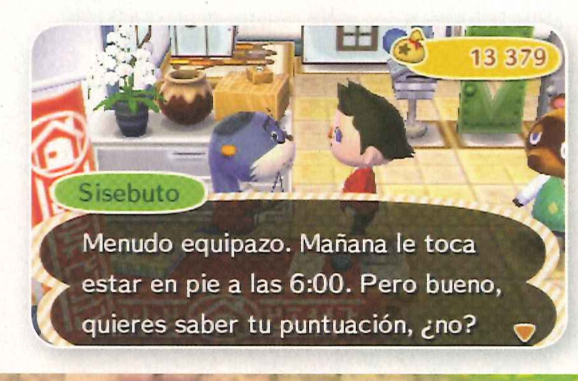
Habitación tamaño 6x6

Las imágenes de arriba muestran el color del que debe ser el mueble en cada sitio. Cuando aparezcan dos colores, significa que puedes usar el que quieras. Si aparece un cuadrado blanco, es que no importa el color, ya que esa zona no se toma en cuenta para el Feng Shui.

En la pantalla de abajo puedes ver a Sisebuto, el hombre fuerte de la AAD. Te dirá los puntos que tienes y consejos para mejorar tu puntuación. Tu calificación se actualiza cada día a las 6:00.

Suma puntos y evita penalizaciones

Te dejamos una lista con toda la información necesaria para dominar la colocación de muebles y otras formas de conseguir puntos, además de las dos cosas por las que penalizan.



Decoración	Puntos
Muebles de eventos	**Varía según cada mueble**
Coloca 11 muebles de la misma serie en una habitación, sin incluir el suelo o pared	20.000 puntos
Coloca 11 muebles y el suelo o pared de la misma serie en la misma habitación	25.000 puntos
Coloca 11 muebles, el suelo y pared de la misma serie en la misma habitación	30.000 puntos
Colocar una misma serie de muebles en la misma habitación	1.000 puntos
Tener una mesa, cómoda, armario, silla y cama en la misma habitación pero sin ser de la misma colección	2.500 puntos
Tener una mesa, cómoda, armario, silla y cama de la misma colección en la misma habitación	5.000 puntos
Gorro de Año Nuevo	7.777 puntos
Regalos de cumpleaños	7.777 puntos
Fotografías de vecinos	7.777 puntos
Peces propios de la estación (y que no salgan todo el año)	7.777 puntos
Insectos propios de la estación (y que no salgan todo el año)	7.777 puntos
Dulce de chocolate de San Valentín	7.777 puntos
Plumas del Carnaval	7.777 puntos
Foto de Blanca	7.777 puntos
Clavel rosa del Día de la Madre	7.777 puntos
Clavel rojo del Día del Padre	7.777 puntos
Fuegos artificiales	7.777 puntos
Máscaras de Halloween	7.777 puntos
Setas elegantes o extrañas de noviembre	7.777 puntos
Traje de Santa Claus	7.777 puntos
Tener tres instrumentos	200 puntos
Tener tres plantas	200 puntos
Tener tres fósiles minimizados	200 puntos
Tener tres muñecas	200 puntos
Usar adecuadamente el Feng Shui	300 puntos
Tener 8 muebles en la misma habitación, y el 70% del mismo color.	300 puntos
Tener 8 muebles en la misma habitación, y el 90% del mismo color.	600 puntos
Mueble en el suelo que podría estar sobre una mesa	-1 punto por mueble
Mueble que esté mirando hacia otra habitación	-100 puntos por mueble







Cómo conseguir **Flores híbridas**

¿Flores del mismo color? Qué aburrido. Con estos consejos podrás engalanar tu pueblo como nunca.

Como habrás podido observar en el juego, las flores pueden ser de diferentes colores. Hay mucha variedad pero, además, existe un truco para cruzarlas y obtener flores de colores nuevos y alucinantes. ¡Sus semillas no se venden ni siquiera en la jardinería de Gandulio! Así que gracias a lo que vamos a contarte a continuación podrás tener y disfrutar de...

Flores gratis con colores únicos

El proceso es fácil. Solo necesitas **dos flores compradas en la jardinería y plantarlas juntas**. Cuando pasen unos días (el tiempo de espera es aleatorio, por lo que no se puede saber cuándo crecerá una flor híbrida) verás que ha crecido una nueva flor. Aunque lo más probable es que te salga de un nuevo color, también puede ocurrir que salga una flor del mismo color que alguna de la que habías plantado antes. Pero no pasa nada: quita la flor nueva y sigue esperando. Te preguntarás qué flores debes plantar juntas para que salga otra de un color nuevo. Si es así, aquí tienes una lista para que sepas todas las combinaciones posibles. ¡Conseguirás unas flores tan chulas que serás la envidia de tus amigos! No les cuentes el secreto...

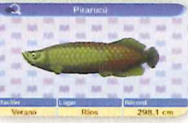
Flor 1	Flor 2	Resultado
Rosa roja	Rosa blanca	Rosa rosa
Rosa roja	Rosa amarilla	Rosa naranja
Rosa blanca	Rosa blanca	Rosa morada
Rosa roja	Rosa roja	Rosa negra
Rosa negra	Rosa morada	Rosa azul
Tulipán rojo	Tulipán blanco	Tulipán rosa
Tulipán rojo	Tulipán amarillo	Tulipán morado
Tulipán rojo	Tulipán rojo	Tulipán negro
Cosmos rojo	Cosmos blanco	Cosmos rosa
Cosmos rojo	Cosmos amarillo	Cosmos naranja
Cosmos rojo	Cosmos rojo	Cosmos negro
Viola roja	Viola roja	Viola rosa
Viola roja	Viola amarilla	Viola naranja
Viola blanca	Viola blanca	Viola azul
Clavel rojo	Clavel rosa	Clavel blanco
Lirio rojo	Lirio blanco	Lirio rosa
Lirio rojo	Lirio amarillo	Lirio naranja
Lirio rojo	Lirio rojo	Lirio negro
Violeta morada	Violeta blanca	Violeta azul

TRUCO DEL MES
La rosa de oro

¿Qué te parecería conseguir una rosa híbrida que en realidad es una rosa de oro? Para hacerte con ella, tienes que regar con la regadera de oro una rosa negra marchitada. Entonces se convertirá al día siguiente en una rosa dorada. Además, si no la quieres como decoración, también puedes venderla y ganar 10.000 bayas. ¡Siempre vienen bien!







Pez ángel	Ríos	16:00 a 9:00	3.000 bayas
Tetra neón	Ríos	9:00 a 16:00	500 bayas
Piraña (solo septiembre)	Ríos	9:00 a 16:00	2.500 bayas
Arowana (solo septiembre)	Ríos	16:00 a 9:00	10.000 bayas
Dorado (solo septiembre)	Ríos	4:00 a 21:00	15.000 bayas
Pez caimán (solo septiembre)	Lagos	16:00 a 9:00	6.000 bayas
Piracucú (solo septiembre)	Ríos	16:00 a 9:00	10.000 bayas
Bichir ensillado (solo septiembre)	Ríos	21:00 a 4:00	4.000 bayas
Caballito de mar	Mares	4:00 a 21:00	1.100 bayas
Pez cirujano (solo septiembre)	Mares	24 horas	1.000 bayas
Pez león	Mares	24 horas	400 bayas
Pez erizo (solo septiembre)	Mares	24 horas	240 bayas
Jurel	Mares	24 horas	150 bayas
Dorada japonesa	Mares	24 horas	5.000 bayas
Lubina	Mares	24 horas	200 bayas
Pargo rojo	Mares	24 horas	3.000 bayas
Morena	Mares	24 horas	2.000 bayas
Anguila listón azul	Isla tropical	24 horas	600 bayas
Pez espada	Mares	24 horas	10.000 bayas
Jurel gigante	Isla tropical	24 horas	4.500 bayas
Raya	Mares	4:00 a 21:00	3.000 bayas
Pez luna (solo septiembre)	Mares	4:00 a 21:00	4.000 bayas
Pez martillo (solo septiembre)	Mares	16:00 a 9:00	8.000 bayas
Tiburón (solo septiembre)	Mares	16:00 a 9:00	15.000 bayas
Pez sierra (solo septiembre)	Mares	16:00 a 9:00	12.000 bayas
Tiburón ballena	Isla tropical	24 horas	13.000 bayas
Celacanto (solo días de lluvia o nieve)	Mares	16:00 a 9:00	15.000 bayas



Crustáceos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Horario	Valor
Uva de mar (solo septiembre)	Sombra grande	24 horas	600 bayas
Abulón (solo septiembre)	Sombra mediana	21:00 a 4:00	400 bayas
Oreja de mar (solo septiembre)	Sombra pequeña	21:00 a 4:00	300 bayas
Anémona	Sombra mediana	24 horas	100 bayas
Estrella de mar	Sombra pequeña	24 horas	100 bayas
Gusano policlado (solo septiembre)	Sombra pequeña	16:00 a 9:00	200 bayas
Langosta mantis	Sombra pequeña	16:00 a 9:00	1.250 bayas
Camarón boreal (solo octubre)	Sombra pequeña	21:00 a 4:00	650 bayas
Langostino tigre (solo septiembre)	Sombra pequeña	16:00 a 9:00	1.600 bayas
Langosta espinosa	Sombra grande	21:00 a 4:00	3.000 bayas
Bogavante	Sombra grande	24 horas	2.500 bayas
Anguila jardinera	Sombra pequeña	24 horas (en la Isla tropical)	600 bayas
Nautilo	Sombra mediana	24 horas (en la Isla tropical)	900 bayas
Cangrejo herradura (solo septiembre)	Sombra mediana	21:00 a 4:00	1.500 bayas
Isópodo gigante	Sombra mediana	24 horas (en la Isla tropical)	9.000 bayas

Insectos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Horario	Valor
Mariposa tigre (solo septiembre)	Flores rojas o moradas	8:00 a 16:00	160 bayas
Mariposa monarca	Todas las flores	8:00 a 16:00	140 bayas
Mariposa celeste (solo septiembre)	Todas las flores	4:00 a 8:00	2.500 bayas
Mariposa narciso (solo septiembre)	Todas las flores	8:00 a 17:00	3.000 bayas
Mariposa alas Brooke (solo septiembre)	Ríos o estanques	16:00 a 17:00	2.500 bayas
Mariposa alas pájaro (solo septiembre)	Todas las flores	8:00 a 16:00	4.000 bayas
Polilla de seda (solo septiembre)	Troncos de árboles	23:00 a 4:00	1.200 bayas
Abeja	Sacudiendo árboles	24 horas	2.500 bayas
Langosta alargada	Suelo	8:00 a 16:00	200 bayas





Consultorio de Canela

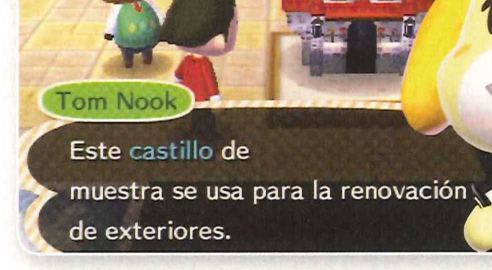
Encuentra la solución a tus dudas en esta selección de lo más preguntado por nuestros lectores. Canela te echa una mano...

Cuando visito un pueblo mediante la Casa del Sueño no puedo entrar a la zona comercial (por lo tanto, tampoco a las Hermanas Manitas), así que no sé cómo coger los diseños de ese jugador. ¿Cómo puedo conseguirlo?



En primer lugar el jugador del pueblo que estés visitando tiene que haberle dicho a Alakama que quiere que los visitantes puedan coger sus diseños. Si renuncia a compartirlos, no podrás tenerlos. En caso de que haya aceptado compartirlos, aparecerá en el pueblo que sueñes un personaje llamado **Da Morsi**, que es una morsa azul que va en pijama. Si hablas con él, te mostrará los diseños del pueblo. En general, Da Morsi es un personaje que aparecerá en los pueblos que sueñes para darte los diseños que tenga su alcalde.

Quiero cambiar el estilo exterior de mi casa, pero Tom Nook no me deja poner, por ejemplo, mi casa como un castillo. ¿Qué debo hacer?
Para poder cambiar completamente tu casa (no solo las piezas de la fachada), es imprescindible que la hayas ampliado muchísimo. Como mínimo, cuatro habitaciones distintas. Si aun así sigue diciéndote que no te deja, sigue ampliando un poco más.



En la Inmobiliaria Nook puedes comprar una renovación para el exterior de tu casa si está suficientemente ampliada.

Cuando voy a hablar con Al, el de Reciclaje Bártulos, nunca me ha dicho que si quiero cambiarle el color a un mueble. ¿Cómo lo consigo?
No todos los muebles son personalizables. Prueba llevando otras sillas, armarios o mesas, y seguro que en muchas ocasiones te dejará ponerle un color o diseño nuevo. Además, el propio Al te mostrará las opciones para personalizar tu mueble.

¿Hay alguna forma de conseguir canciones de Totakeke para mi casa sin tener que ir a sus conciertos cada sábado?
Sí. En la tienda Brico T&N podrás comprar discos con una canción de Totakeke por 3.200 bayas.



¿Puedo crear dos partidas en una misma tarjeta y que los dos jugadores sean alcaldes?
No. Solo será alcalde el que cree primero su partida. Los otros tres jugadores serán vecinos normales, pero igualmente podrán disfrutar del juego a excepción de cambiar las ordenanzas y colocar proyectos municipales.

Mientras juego aparece una luz parpadeante naranja. ¿Qué es?
Te indica que tienes a un amigo conectado en la 3DS (pero no necesariamente jugando a AC). La luz verde que indica que has recibido datos de StreetPass, así que ve a la plaza de StreetPass y mira qué nueva casa hay en la exposición.





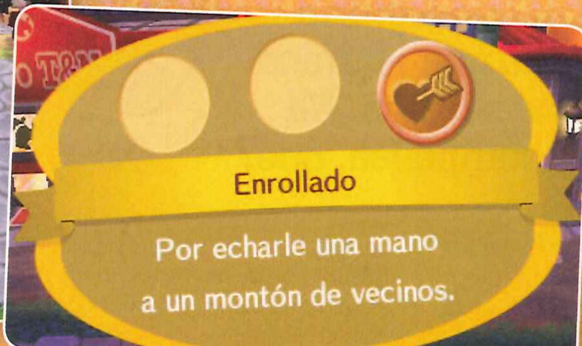
Reto del mes

Capitán

¿Sabías que...

en Animal Crossing: New Leaf puedes saltarte las canciones del Capitán pulsando muchas veces la pantalla táctil o el botón "A"?





El desafío de las insignias

Una nueva meta en el juego es conseguir insignias por realizar determinadas acciones. No es fácil, pero te mostraremos cómo obtener todas para facilitarte el trabajo.

Elio paseará por nuestro pueblo cada vez que consigamos algo importante o difícil y nos entregará una insignia como recompensa. Para verlas, abre tu DRP y pulsa en el icono de la insignia bajo tu fotografía.

Ya sabes que ayudar a los vecinos tiene su recompensa. Si quieres hacerte con la insignia de "Enrollado", no niegues los favores que te pidan los vecinos. Cada insignia tiene tres niveles de dificultad: el bronce, la plata y el oro.

COBRE	PLATA	ORO
Cazar 500 insectos	Cazar 2.000 insectos	Cazar 5.000 insectos
Pescar 500 peces	Pescar 2.000 peces	Pescar 5.000 peces
Coger 100 moluscos	Coger 200 moluscos	Coger 1.000 moluscos
Tener el 50% de insectos	Tener el 80% de insectos	Tener el 100% de insectos
Tener el 50% de peces	Tener el 80% de peces	Tener el 100% de peces
Tener el 50% de moluscos	Tener el 80% de moluscos	Tener el 100% de moluscos
Explotar 30 globos	Explotar 100 globos	Explotar 200 globos
Conseguir 300 medallas de la isla	Conseguir 1.500 medallas de la isla	Conseguir 5.000 medallas
Plantar 100 flores o árboles	Plantar 250 flores o árboles	Plantar 500 flores o árboles
Arrancar 500 hierbajos	Arrancar 2.000 hierbajos	Arrancar 5.000 hierbajos
Ahorrar 1 millón de bayas	Ahorrar 10 millones de bayas	Ahorrar 100 millones
Ganar 500.000 bayas vendiendo nabos	Ganar 3 millones de bayas vendiendo nabos	Ganar 10 millones de bayas vendiendo nabos
Gastar 500.000 bayas en tiendas	Gastar 2 millones de bayas en tiendas	Gastar 5 millones de bayas en tiendas
Vender 30 objetos en Reciclaje Bártulos	Vender 100 objetos en Reciclaje Bártulos	Vender 200 objetos en Reciclaje Bártulos
Completar el 20% del catálogo	Completar el 50% del catálogo	Completar el 80% del catálogo
Tener 50.000 puntos en la AAD	Tener 100.000 puntos en la AAD	Tener 150.000 puntos en la AAD
Escuchar 20 veces a Totakeke	Escuchar 50 veces a Totakeke	Escuchar 100 veces a Totakeke
Aceptar 50 peticiones de los vecinos	Aceptar 100 peticiones de los vecinos	Aceptar 300 peticiones de los vecinos
Enviar 50 cartas con al menos 10 caracteres	Enviar 100 cartas con al menos 10 caracteres	Enviar 200 cartas con al menos 10 caracteres
Agregar a 20 amigos	Agregar a 50 amigos	Agregar a 100 amigos
Ir a 100 pueblos en tren	Ir a 300 pueblos en tren	Ir a 1.000 pueblos en tren
Haber tenido 50 vecinos en el pueblo	Haber tenido 200 vecinos en el pueblo	Haber tenido 500 vecinos en el pueblo
Usar 50 veces la Casa del Sueño	Usar 200 veces la Casa del Sueño	Usar 500 veces la Casa del Sueño
Haber jugado 50 horas (no seguidas)	Haber jugado 200 horas (no seguidas)	Haber jugado 500 horas (no seguidas)

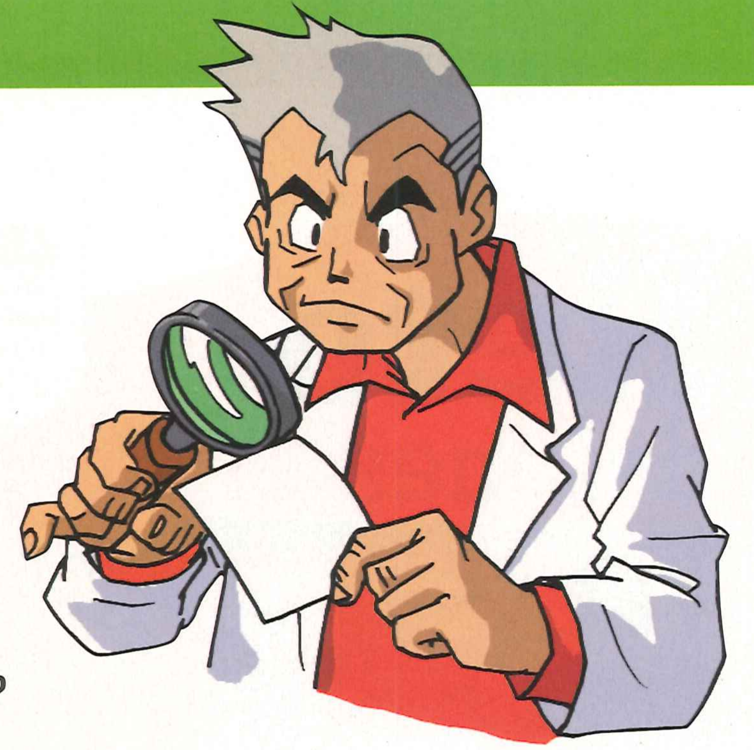




Langosta migratoria	Suelo	8:00 a 17:00	600 bayas
Langosta	Suelo	8:00 a 17:00	400 bayas
Mantis religiosa	Todas las flores	8:00 a 16:00	430 bayas
Mantis orquídea	Flores blancas	8:00 a 16:00	2.400 bayas
Libélula roja	Cerca de ríos y estanques	16:00 a 17:00	80 bayas
Libélula gigante	Cerca de ríos y estanques	17:00 a 19:00	8.000 bayas
Hormiga	Fruta y nabos podridos en el suelo	24 horas	80 bayas
Zapatero (solo septiembre)	Ríos y estanques	17:00 a 19:00	130 bayas
Escarabajo nadador (solo septiembre)	Ríos y estanques	8:00 a 17:00	800 bayas
Chinche (solo septiembre)	Troncos de árboles	24 horas	120 bayas
Caracol (solo septiembre y cuando llueve)	En arbustos	4:00 a 20:00	250 bayas
Grillo común	Suelo	19:00 a 23:00	130 bayas
Grillo campana	Suelo	19:00 a 4:00	430 bayas
Saltamontes (solo septiembre)	Suelo	8:00 a 17:00	160 bayas
Insecto hoja (solo septiembre)	Bajo los árboles	8:00 a 17:00	600 bayas
Insecto palo	Troncos de árboles	17:00 a 19:00	600 bayas
Escarabajo violín	Tocones	4:00 a 17:00	260 bayas
Escarabajo tigre (solo septiembre)	Suelo	8:00 a 19:00	1.500 bayas
Cochinilla de arena	Orilla	24 horas	200 bayas
Cangrejo ermitaño	Isla tropical	24 horas	1.000 bayas
Pulga	En los vecinos	24 horas	70 bayas
Cochinilla	Golpeando rocas	24 horas	250 bayas
Mosquito (solo septiembre)	Volando	17:00 a 19:00	130 bayas
Mosca	Sobre basura o nabos podridos	24 horas	60 bayas
Ciempiés doméstico	Golpeando rocas	19:00 a 23:00	250 bayas
Ciempiés	Golpeando rocas	16:00 a 23:00	300 bayas
Araña (solo septiembre)	Moviendo árboles	19:00 a 8:00	300 bayas
Escorpión (solo septiembre)	Suelo	19:00 a 4:00	8.000 bayas



Oak al rescate



Las fechas y requisitos para conseguir a los Legendarios variocolor no son el único punto imprescindible de esta sección. Mi pose de investigar también compensa, ¿no?



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es



Legendarios Misteriosos

CHRISTIAN MARTÍNEZ SÁNCHEZ

¿Me podrían hacer una lista con los legendarios que aparecen en Pokémon Mundo Misterioso: Portales al infinito?

Virizion y Keldeo se reclutan automáticamente en la historia, al igual que Meloetta cuando completes el juego. A Cobalion y Terrakion lo encontrarás en dos misiones concretas tras alcanzar el Rango Real. A Tornadus y Thundurus los encontrarás en la cámara dorada que aparece aleatoriamente en ciertos territorios, mientras que a Landorus lo conseguirás en el octavo piso del Prado Brisa. También aparecen Ho-oh, Lugia Reshiram, Zekrom y Kyurem, pero no son reclutables.

Pokémon estatua

JOSE MANUEL GARCÍA HERNÁNDEZ

¿Qué ataques me recomienda para Bastiodon y qué objetos?

Una buena táctica para Bastiodon es equiparle el objeto Restos y enseñarle Tóxico y Trampa Rocas, para envenenar al rival y que al cambiar se haga daño. Además, puedes enseñarle Rugido para forzar a tu rival a que cambie. Para complementarlo puedes enseñarle Repr. Metal con el que devolver los golpes de tu rival o Roca Afilada.

¿Cuál es el Pokémon de las estatuas que hay al entrar en los gimnasios?

El Pokémon de las estatuas es un Rhydon. El motivo es que fue el primer Pokémon que se diseñó y los creadores le tienen un cariño muy especial.

¿Habrá alguna reedición de Rubí y Zafiro?

Por ahora no parece haber planes.



Bolaluminosa

MIGUEL PASCUAL

¿Se puede conseguir el objeto Bolaluminosa en Pokémon Negro 2?

Solo se puede conseguir en el DreamWorld de Pokémon Global Link, en la zona del Bosque Pequeño. Deberías darte prisa ya que a partir del 1 de octubre no se podrán hacer más registros de ediciones Negra y Blanca o Negra 2 y Blanca 2, y a partir de enero de 2014 no se podrá acceder con ningún juego anterior a Pokémon XY.

Analizando

MARÍA CASTIZO

Tengo un Stoutland al nivel 75 con Giga Impacto, Triturar, Represalia y Rayo y quiero cambiarle el movimiento Rayo. ¿Por cuál podría cambiarlo? ¿Cambio algún ataque más?

El problema de Rayo es que es un ataque especial y deberías enseñarle algo físico como Voltio Cruel (MT93). El resto de ataques están muy bien.

Buscando a Torchic

ADRIÁN FERNÁNDEZ GÓMEZ

¿Dónde se puede conseguir la Supercaña en Pokemon Diamante?

Después de pasarte la Liga coge en Puntaneva el barco hacia la Zona de Combate y nada más llegar verás a un pescador al norte que te la dará.

¿Ya te has hecho con ellos?

El pasado 30 de agosto comenzó un evento para conseguir a Dialga, Palkia y Giratina variocolor en las ediciones Blanca, Negra, Blanca 2 y Negra 2. Cada uno de estos Pokémon estará disponible durante dos semanas, por lo que tendrás que apuntar bien las fechas para no perderte ninguno. Dialga: hasta el 12 de septiembre; Palkia, entre el 13 de septiembre y el 26; Giratina, entre el 27 de septiembre y el 11 de octubre. ¿Cómo conseguirlos? Necesitas una de las ediciones Pokémon citadas, tu consola DS o 3DS, haber conseguido la Pokédex en tu juego y no tener más de 11 tarjetas misteriosas. Con eso te vas a Blade Center, FNAC, Canal Ocio, El Corte Inglés, GAME, GameStop, GAMESTORE, HIPERCOR, Media Markt, Toy R Us y Worten.





Truco misterioso

Pokémon exclusivos los lunes y jueves

Algunos Pokémon tienen una habilidad que los hace únicos, como **Mandibuzz,** que encontrarás en la Ruta 4 de **Negra 2** los jueves, o **Braviary,** que aparece en el mismo lugar en Blanca 2 los lunes. En la Bahía Arenisca hay un **Jellicent** con la exclusiva habilidad Humedad. Aparecerá los lunes en Negra 2 y los jueves en Blanca 2, siendo macho en el primero y hembra en el segundo. Como vuelven a aparecer cada semana, podrás hacerte con todos los que quieras.






¿Podría analizar mi Metagross? Está al nivel 56, conoce los ataques: Puño Meteoro, Puño Trueno, Terremoto y Psíquico.
Está bastante bien así, aunque Psíquico al ser de tipo especial, no se aprovecha demasiado en Metagross. Puedes cambiarlo por Explosión para ocasionar mucho daño cuando estés a punto de caer debilitado.

¿Es verdad que el día del estreno de Pokemon X e Y, se entregará un Torchic con el objeto Blazikenita?
Sí, estará disponible a través de Spotpass hasta enero y será la única formar de conseguir a Mega Blaziken, la megaevolución de Blaziken.

El tipo Hada

● JORDI COLOMER

¿A qué tipos es vulnerable el nuevo tipo Hada?
Todo parece indicar que será débil a Veneno y Acero y que será inmune a los ataques de tipo Dragón.

¿Habrá una guía de Pokémon X e Y?
Nuestra intención es poner a vuestro alcance siempre la mejor y más útil información de Pokémon. La guía lo es y en eso estamos trabajando...

¿Cuáles son los Pokémon exclusivos de Pokémon X? ¿Y cuáles son los de Pokémon Y?
Por ahora sólo conocemos tres exclusivos de cada juego. En X tendremos como exclusivos a Clauncher, Swirlix y Xerneas, mientras que en Pokémon Y tendremos a Skrelp, Spritzee e Yveltal.



Reshiram y Kyurem

● AIMAR SEGURA MAQUIRRIAIN

¿Me podría decir cómo se consigue a Reshiram y Kyurem en Pokémon Blanco 2?
Tienes que ir a las Ruinas del Palacio de N, donde un Zoroark te guiará hasta N. Si le derrotas, te entregará el orbe claro que se convertirá en Reshiram si lo llevas a la cima de la Torre Duodraco. Después de capturar a Reshiram sólo tendrás que volver a la cueva del Boquete Gigante y te encontrarás allí con Kyurem.



Próximo número

Sale el **4** de Octubre



PRIMERA REVIEW DE POKÉMON X + POKÉMON Y

Pokémon rompe con todo

- Así nos conquistarán las nuevas ediciones de Pokémon en 3DS.
- 100 momentos gloriosos de la saga.
- Todo lo que un entrenador novato debe conocer.

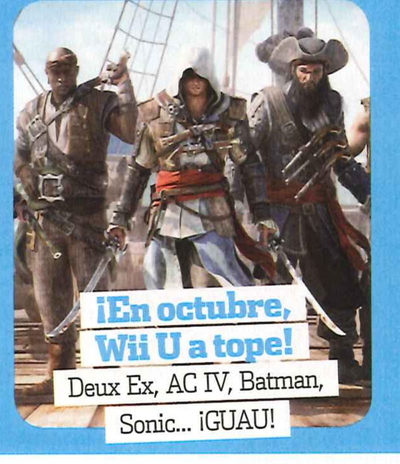
Y ADEMÁS TODO ESTO...



Skylanders Swap Force
Todos los personajes, combinaciones y datos



Zelda Wind Waker HD
Por fin es momento de puntuarlo



¡En octubre, Wii U a tope!
Deux Ex, AC IV, Batman, Sonic... ¡GUAU!

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Roberto J.R. Anderson, Samuel González, Nacho Bartolomé, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Alejandro Oramás, Rafael Aznar

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.



Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

¡Solo este mes!

Suscríbete y te llevas de regalo The Legend of Zelda: Skyward Sword



12 revistas + juego por solo **35€** gastos de envío incluidos

¡UNIDADES LIMITADAS!

Aprovecha esta oportunidad única. **Solo este mes**, por 35€, recibirás 12 ejemplares de tu revista preferida y este mítico juego para Wii.

¡No lo dejes pasar! suscríbete en:

www.suscripciones-revistaoficialnintendo.com

Por tel.: **902 540 777** y por e-mail **suscripcion@axelspringer.es**

*Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Si el juego elegido se agota durante la vigencia de esta promoción, nos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.